

索尼, 成王寇冠?! 曾经的王者未来命运如何? **震撼价 6.99**

VOL. 257

# 电子游戏软件

日本国民RPG第一时间彻底攻略研究

攻略专题  
总动员!!

## DQ9 神作降临! 超震撼解体真书

详细流程彻底攻略

全部合成炼金研究

各种隐藏要素公开

## 我的暑假4 初音未来 女歌手计划

PSP暑期两大作详细攻略研究

热点聚焦

复刻·骗钱·毒瘤

怀旧玩家的感情被谁欺骗?

你对神作满意吗? DQ9玩家集体辩论大会

美军尖端科技登录360

日本宅游戏为何如此受欢迎?

SONY拓展华语游戏市场

神作难逃偷跑破解的命运

无双报道

怪物猎人3/超级机器人大战NEO

侍魂 闪/光之四战士 最终幻想外传

胜利十一人2010/真名法典2

2009年09月上 第257期

ISSN 1006-5032



9 771006 503000

15 >

# 索尼, 成王 成寇?

曾经的王者, 就此沉沦抑或再续辉煌? □文化斗

毫无疑问, 索尼PS3的硬件销量在如今的三大主机之中稳居末尾。PS3发售最初就被制定了599美元的高销售价格, 这个价格之后也只是降过一次。此后相当长的时间里索尼一直不顾玩家们甚至是为即将出版的街机游戏的呼吁, 打死也不降价。最近, 索尼游戏部门总裁平井一夫承认了当初PS3全球同时发售是一个战略失误。如今三年多已经过去了, 尽管索尼一再宣称PS3将有十年的漫长生命周期, 但此前其老本的事实却是无法改变: PS3如今的全全球销量比360还落后了将近900万台。从经营的角度来看, 对于一家公司而言, 有时候你不得不裁掉某些亏损部门, 或许, 索尼也会步世嘉的后尘, 转变成一家纯粹的游戏软件开发商?

## 寇 步世嘉后尘, 退出硬件竞争?

最近iPhone的发行商nirxco的建立者Neil Young在谈到索尼目前境况时有如下一段发言: “对于目前家用游戏主机的三家竞争的情况来说, 最后总有一家会陷入困境。在上轮的主机大战中, 陷入困境的是任天堂(NGC), 但是他们通过Wii重新振作并在本轮成为了王者。如果索尼也是想要摆脱困境重振旗鼓就需要任天堂这般大改革, 然而我现在却看不到索尼内部有这种人才。我甚至不知道索尼是将其自己作为硬件厂商看待还是作为软件厂商。显然如今单纯主机的性能将变得更快更强并不是好办法。就游戏业界而言, 你会发现不是有新玩家的加入和老玩家的离去, 这种情况同样发生在游戏开发和发行商身上, 所以即便是在硬件制造商上也没有什么好希望的一世嘉就是一个先例。”



PS3如今在三大主机中销量最少。

当然, 这毕竟是一家之言, 索尼也不是世嘉。现在就断言其会重蹈世嘉的覆辙似乎还为时尚早。但这并不妨碍我们来面对索尼如今所面临的严重困境。

## 寇 惊人的营业赤字, 壮士断腕?

首先, 对于一家厂商来说, 最重要的就是利润问题, 其他都是白扯。而这, 也是为什么我们认为索尼应该离开硬件产业去改做软件路线的一大原因。索尼在其基本财年的财务报表中, 预期PS3将卖出1300万台。然而即便如此, 其游戏



部门仍将无法获利。整个公司预期将损失11.5亿美元。这也是为何索尼坚持不肯降价的原因。索尼想在每卖出一台PS3仍将亏损10%。要想大幅促进硬件销量就必须进一步降价。可是索尼真的能再承受进一步的财政损失吗? 这已经成为一个相当严重的进退两难局面。

## 寇 如果索尼的大作跨平台……

世嘉曾经这么做过。现在或许轮到索尼了。虽然世嘉DC的绝唱曾经让许多铁杆粉丝们黯然神伤, 但摆脱硬件制造商身份的制约后, 许多原本由其制作的独占大作也终于成功实现了跨平台化, 包括《刺猬索尼克》、《疯狂赛车》等著名大作也登陆了其其他平台。索尼同样拥有许多极为优秀的游戏制作商和游戏作品,《小小大星球》在PS3上的销量表现已经不错了。但是谁都无法否认PS3有限的装机量严重限制了本作的软件销量。



任天堂就曾经表示他们非常乐于见到《小小大星球》这样的游戏发售在Wii上。想象一下这样可爱的游戏要是在拥有5000万装机量的Wii上面, 销量该是怎样的成功? 同样, 像是《抵抗》和《匿名代码》这样的硬派动作游戏如果有360版和PS3版, 其销量将远不止于此吧——如今只有《抵抗》在美国的销量超过了一百万份。虽然上面的例子听起来相当之疯狂甚至让人感觉异想天开, 不过有世嘉在前, 也就“一切皆有可能”了。

## 寇 打造“梦幻游戏”的可能性

还是以世嘉为例。在其成为专门的软件开发商之后, 我们除了看到许多原本只属于世嘉的作品出现在了其他平台之外, 还看到了新的“梦幻阵容”级别的作品出现了。举例而言, 在此之前, 估计没有人曾经想到过世嘉与任天堂两个竞争对手的当家角色会出现在同一款游戏中吧? 而这个, 已经在《马里奥与索尼克奥运会》中实现了。



想象一下吧。如果马里奥世界里的角色出现在了《小小大星球》这款游戏之中; 或者是任天堂和索尼的当家角色们来个赛车大乱斗; 这些设想并不仅仅是作为玩家的角度出发, 同样也是以市场本身的可行性和卖点的加考虑。

## 寇 游戏发行商们的严重不满

本利在上期曾经报道过一则消息, Activision Blizzard的首席执行官Bobby Kotick最近发言声称, 如果PS3不降价或是硬件销量一年之内无法得到有效提高的话, 他们将考虑取消对索尼系主机的支持。尽管Kotick是真是假, “威胁”或者只是意欲借此向索尼施压不得而知, 但事实就是这起码对索尼而言不算是一个好消息。

与它的竞争对手EA相同, Activision旗下拥有数量众多的大人气游戏系列。它的一举一动很有可能对其他厂商产生直接或间接的影响, 而这种影响毫无疑问将波及到整个业界。如果PS3的市场占有率没有明显改善, 那么其他厂商效仿Activision发售类似“威胁”也就不是什么奇怪的事了。当年DC的惨败有一个非常重要的原因, 就是因为世嘉与EA闹完后完全无法得到对方的软件支持。想象一下, 如果索尼和Activision要是也真闹到这种地步, 那么没有了《古惑英雄》和《使命召唤》这样的大作, 绝对会对其在欧美市场造成严重的打击。

## 寇 新对手苹果iPhone的出现

虽然苹果的iPhone无法对PS3

造成威胁, 但请不要忘了, PSP也是索尼游戏部门的重要组成部分。从PSP GO的发布, 到最近索尼宣称的将考虑把PSP业务与电话业务结合起来的说法, 就能看出其对PSP手机的投入还是很大的。



然而不得不提, 索尼又一次被人抢占了。继在音乐携带设备大战败于索尼之后, 苹果的iPhone与iPod Touch也开始试图进军游戏领域, 而它的许多理念以及目标用户群与PSP是重合的。尽管在现阶段PSP仍然远比iPhone 3GS强大, 但是如今的发展情况来看, 后者将会在接下来的几年里越来越强大。现在就已经有许多厂商和大作加入iPhone。显然苹果的商业模式对这些厂商而言更有吸引力。

此外, 如果其在手机游戏领域做到足够甜头的话, 那么又有理由放过家用机这块大蛋糕呢? 而在说到高价策略和产品时尚化被人诟病的接受程度, 苹果显然要远胜索尼成功。如果苹果真决心进军家用机市场的话, 投入的力度和资金也绝对不会逊色于微软。要知道苹果每年有250亿美元的收益, 这个, 索尼可没有。

## 寇 云端计算或许将会改变一切

“云端”现在已经成为计算机界一个非常流行的词汇。想象一下, 即便索尼仍能在家用机市场坚持, 但是数年或是十年后, 会不会最终成为云端模式的天下呢? 如果以后的业界真按照这个方向发展的话, 那么或许以后大家只需要在家里购置一个专门的盒子就可以享受到各种各样的服务, 而“游戏”将成为其中服务的一部分。若果真如此, 即便索尼的PSN与微软的XBL形成各自的网络体系, 战神以及光与夜这样的独占大作也会在初期颇具阻碍。但到最后随着大勢的融合, 这些或许都将无足轻重……

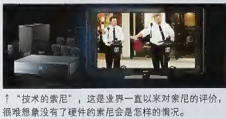
在前面一页中,我们提到了索尼像世嘉那样砍掉硬件部门,改为纯粹的游戏软件厂商这种构想,并列举出了数条理由和前景展望,不得不说,这是一个很有创意的构想,也并非完全没有可行性。当然,事物总有其两面性,PS3虽说处境一般,索尼倒也不至于就真到了必须砍掉重生的地步。在本页的文章中,我们就来看看索尼继续坚持下去的几大理由吧!

## 王 硬件的索尼,技术的索尼

对于索尼,虽然人们常常用时尚的创造和引领者这样的词语来形容,不过真正最能形容其本质的,还是那句“技术的索尼”。硬件,永远是索尼的灵魂。

从最初的创立到现在,索尼作为一个有着相当人气和影响力的世界级的电子品牌已经存在了几十年之久。尽管现在它有了不少与其有相当竞争力的对手,例如三星、松下或是夏普,“SONY”的商标仍是一种符号,是一种象征。PS3的诞生和设计理念,就是索尼认为消费者愿意以高价来获取更高的质量,这个理念在它的高清彩电、电脑以及相机等部门都获得了成功。

PS3发售前夕,在接口和主机何以采用如此高的价格定位时,当时的社长久多良木健曾经表示PS3就是值这个价,他甚至希望那些意欲购买PS3的玩家去做兼职以赚到足够的钱。索尼对自己硬件从来都是具有极高的骄傲与自信,这已经成为深入其血脉的思想。只不过,如今它已不再是索尼一家说了算的时代。



## 王 100美元,降价后的光明前景

尽管索尼已经一再站出来否认PS3即将降价的传闻,但是于其像现在这样通过同规模的方案来提升PS3的价值,我们仍然有理由确信PS3极有可能在今年年内降价——甚至就在这个暑期。

想象一下,一台只要299美元的主机,不但拥有蓝光播放功能、内置的WiFi网卡以及免费网游……如果PS3真能降到这个价格的话,以其强大而丰富的功能,确实能够产生相当可观的吸引力。主机销量也将有大幅增长。长久以来,无论对世界还是玩家们都一直在期待着PS3的降价,我们也认为这一天不会太遥远了。

尽管微软和任天堂也可以采取同样的策略来应对PS3的降价,不过过高的降价无法改变PS3主机本身降价100美元的事实——这是唯一——拥有《战争3》、《最后的守护者》、《小小大星球》、《恶名昭彰》等超顶级大作的主机。100美元的差别,看上去并不是那么大的,然而或许就是因为这100美元的价格,当PS3降价后说不定会对主机销量有极大的促进作用?

价格问题仍然是PS3最大的问题,虽然它已经是赔本买卖,但仍有降价预期。

## 王 广大铁杆,宝贵的品牌忠诚度

在家用机市场,索尼的PS系列主机过去已连续两代都占据了统治者的地位。PS主机全球销量超过1亿,PS2主机的全球销量更是达到了1.4亿之多,对于家用机而言,索尼的“PlayStation”商标已经成为了一个根深蒂固的符号:这就如同任天堂的“GameBoy”之于掌机是一样的效果。

尽管这两年索尼和XBOX的认知度和人气程度都已经相当不错了,不过你很难想象会有玩家根本没有听说过“PlayStation”,即便是对于玩过游戏的许多人来说,索尼的PS主机也都应该有所耳闻。这种从PS2时代继承下来的良好品牌认知度和广大的用户群正是索尼和PS3拥有的一笔宝贵财富,索尼的管理层也曾说过他们相信每一个PS2玩家最终都会购买PS3。现在看来,这个想法似乎过于乐观和单纯了些,谁能说这些曾经的PS2玩家即便是购买了Wii或者是360,其最终又不会再来买一台PS3呢?

因此,如果PS3的生命周期真如索尼所说长达十年的话,再加上合理的价格,最后还是会取得相当辉煌的成就。

↑索尼有大量的粉丝,但铁杆并不代表盲从。

## 王 PS3最终一定会开始盈利

虽然对于索尼的股东而言这个时间段可能太长了一些,但是PS3最终将扭亏为盈。根据索尼官方最新的说法,现在每卖出一台PS3仍然有10%的亏损,但是相比最初发售的时候,它已经在硬件的生产和制造成本上作出了很大的进步。按照这个情况和走势,顶多再过一两年就不会再有硬件上的亏损,再加上如果传闻中的超薄版PS3真能在年内发售的话,这就已↑久多已不在,PS3真能扭亏十年? 绝大期望索尼实际上已经在生产工艺和成本控制上有了更大的进步。

自从PS3发售的这几年来,索尼的游戏部门就已经亏损了40亿美元,其中主要的原因就是因为PS3的销售价格远低于其生产成本。索尼最终能收回这些前期投入资金吗? 这很难说,然而至少在不远的将来PS3的销售不再连累赔本买卖,并且会开始逐渐开始收回成本。如果PS3的生命周期足够长,那么收回硬件销售上的损失也并非不可能。何况,随着装机量的加大,将产生一系列可想而知的益处。

## 王 PS3销售直接推动蓝光市场

实际上,正如当初的PS2之于DVD,PS3也不仅仅代表了索尼在家用游戏市场的希望,其上所附带的蓝光也是索尼推动下新一代媒体按自己意愿发展的棋子。近两年来,经过一系列的交锋,索尼的蓝光已经基本打垮了HD DVD格式,而蓝光也是索尼的另一项巨大投入,对索尼而言,蓝光的胜出无异于一场战争的胜利。

现在PS3的销售同时也是对蓝光的普及和推广,因为其本身也是一台蓝光播放器。甚至有不少人买PS3的目的首先竟然是其蓝光播放功能,其次才是游戏功能。尽管如今索尼便是不需PS3也会取得成功,但有了PS3,无疑会使得索尼蓝光的普及更加的迅速。

## 王 PSN网络服务将充满生机

与PS3硬件研制以及蓝光格式的推广一样,其实索尼在“PlayStation Network”(简称PSN)网络服务的建立,完善上所投入的资金和精力也并不逊色。不仅仅是推出了PSN作为对微软XBOX LIVE的回应,随着业界越来越接近于数字化的未来,网络服务也将成为索尼游戏市场的重要砝码。

即将发售的PSP GO就完全取消了UMD而采用网络下载的方式,再加上PSN现有的较为完善的服务以及大量经典PS游戏的下载,甚至是PS3游戏的下载,很明显网络方面将成为索尼的重要战略组成部分。更重要的是,索尼已经公开表明会将PSN服务延伸到整个电子娱乐项目中,PSN的意义,已经不再仅仅是之于索尼游戏部门,甚至是整个索尼集团。

## 王 “以静制动,不变应万变”

一场战争能否取得胜利,除了自己要尽量完美争取少犯错误之外,有时候对手的失误也可能会成为主导胜利的关键。以索尼的竞争对手微软而言,显然其在硬件设计和制造上犯下了严重的错误,最为致命的自然非“三红”莫属了。三红所带来的恶劣影响,尽管微软已经花了数十亿美元来补救,却也无法完全挽回,玩家在考虑是否要购买360时,无可避免的会受到这一劣迹的影响。亏得微软大业大,三红这种重大错误要是随便抛一撇的什么厂商那,说不定就已经怕成完蛋了。

虽然PS3的“高货”一直为人所诟病,但是索尼的PS系列主机却始终不曾出现过例如360的三红般可怕的硬件弊病,可以放心使用,这也是索尼的一大优势。



玩不够的复刻，骗不够的钱；苦不够的玩家好心寒！

# 复刻？骗钱？毒瘤

——怀旧玩家的感情被谁欺骗？

一部好游戏可以经久不衰地留在玩家的记忆之中，岁月的尘封也无法掩盖它的光芒。对于怀旧情节较重的玩家来说，能够玩到这些游戏非常值得欣慰。在游戏业受到经济危机冲击，盈利艰难的时刻，复刻与重制作品又成为许多老厂的救命稻草。一时间各种游戏的复刻版与重制版纷纷涌现在各大主机上。不过，玩家的钱包也不是聚宝盆，虽然怀旧游戏十分诱人，但是如果一下子出那么多，也会令人一下子吃不完。资金有限的玩家们任咬牙齿地购买游戏的同时，也不禁给这些他们又要又恨的玩家们冠以“毒瘤”的爱称，其实“毒瘤”未必是个贬义词，现在世界的状况这么糟，就让他得了癌症一般，这个时候活得最好的当然只有毒瘤们。那么，在纷乱复杂的商业世界中，究竟谁才是复刻系毒瘤的王者呢？

□文/猴子

## Square Enix 复刻如潮其实只为奶粉钱？

说到复刻作品最多、影响最大的会社，估计10个玩家有9个会先想到SE，原因没别的，最近几年，尤其是两社合并之后，SE就把80%的时间和精力用在了炒冷饭上。不过说到炒冷饭，SE是最有手腕的一个。别的不说，一个FF7就可以做出AC、BC、CC、DC四个衍生游戏。在原作推出10年的时候依旧大捞一笔银子。但是，虽然广大玩家们要求重新制作FF7的呼声从未降低，SE最终还是

在PSN上拿下一个官方模拟器的FF7国际版就把大家打发了。这还不算，当初做《狮子战争》想一把捞，结果游戏出现了超级恶心的BUG，SE不但不认错，拒绝推出修正版，在2年之后恬不知耻地把PS原班直接搬到了PSN上凑数了事。还有就是FF1和FF2的PS版，论画面和内容都没法跟PSP版比。为什么要拿出来挂在网上卖钱？难道做一个FF13就缺那点奶粉钱吗？想冲奶粉钱没关事，给我老老实实地把《天地创造》像《超时空之钥》一样移植到DS上去！



## KOEI 三国战国高达大蛇特洛伊传奇……

如果说SE是RPG复刻的毒瘤，那么现在的光荣大概算是动作类游戏的毒瘤了。曾几何时，那个制作战略游戏、每一部作品上都刻着KOEI SHIBUSAWA名字的光荣已经不复存在了。我们看到的是一千一百万光碟，从远古时代到未来的高达世界，从东方的中国日本到西方的希腊。到处都是杀人如割草的景



↑妖魔无双取得PS2，不知道有多少玩家有意向在第一时间购买？

象。当然并不就是说无双系列不好，在这个类型刚出现的时候，众多玩家是为之兴奋的。但是这种兴奋到现在早已已被条件反射所代替。PS3和360版的发售掉之后，光荣并没有好好吸取教训，而是想办法从PS3、PSP到PS4上把没赚够的银子往回捞（虽然Xbox360在日本没市场，可以忽略，但是欧美也是能用无双捞钱的）。《三国无双5猛将传》和《战国无双5》等等不到，PS2版的《XXX无双Special》和《大蛇无双》倒出来没完。PSP在经历了“妖魔无双”的冲击之后，又要面临5代的逆袭……你以为是自由模式里加个圣剑就可以让一万个玩家心甘情愿掏腰包？真是Naive！先别急着捞钱，还是把几部已经公布的无双正传续作还有《信长之野望 天道》好好做出来吧！

## CAPCOM 食言已经许久，为何不见你肥

与左右逢源的SE相比，CAPCOM是相当吃力不讨好的。《生化危机》系列在NGC上的重制叫好不叫座，4代更是经历了NGC、PS2、Wii等一系列的弯路。虽然三上真司早已人去茶凉，但是重制的生化危机被CAPCOM拿去压榨剩余价值。在Wii上继续捞钱！当然对于任谁来谈说这也是好事。与此同时，C社也把过去在街机上经典作品做成合集拿到PSP和PS2上卖。本来这是件好事，但是PS2和PSP版合集的《街霸》

居然直接拿了PS版充数。本来可以优化一下的，但是它就这么做。每打一局前的读盘时间令玩家们无语。另外，虽然PS2和PSP各推出了2代合集，但是日版却只出了一部。另外由于版权问题，《吞食天地》、《恶龙快打》、《惩罚者》、《龙与地下城》等名作无法在这些合集集中登场，著名的VS系列也不例外（不过在XBLA上又拿出来骗钱了），难道出个合集就注定要留下些遗憾？玩家们想玩经典只能靠模拟器吗？

## Nintendo 厚而无形，厚黑学的最高境界

说到游戏界的毒瘤，这些公司的经营者应该都是精通厚黑学的高手。按照厚黑学理论，此道最高境界就是“厚而无形、黑而无声”。从某种意义上说，任天堂做到了这一点。一个JS的最高境界就是赚了顾客的钱，顾客还夸你厚道（说得再厚一点就是把别人卖了还觉得给他帮数钱）。老任使用极低的价格配合简单的操作方式，卖Wii赚了几千万，之后在Wii上推出“迷你主机”（官方模拟器）频道，以不算便宜的价格把怀旧玩

家的口袋里吸钱。虽然这招看起来是赤裸裸的掠夺（毕竟真的模拟街机还真没大街都是了），但是买家的玩家还真不在少数。再说复刻和重制的游戏吧，就拿《超级马里奥兄弟》来说，在FC版之后，SFC一次，GB一次，GBA一次，Wii的VC上又一次。这还只是一个游戏而已，像其他的游戏，只要是人气高的，即使是《超级马里奥》、《折纸战士》、《气球大战》这样的游戏也一类一大把，你说任天堂厉害不厉害。

## SNK Playmore 瘦死的羊驼也能比马大？

本来不想对SNK说太多，毕竟SNK早已不复存在。现在我们看到的是借壳上市被SNK马市的Playmore。对于SNK Playmore来说，属于它自己的原创游戏实际并不多。近年除了少数几个作品（包括《心跳魔女物语》这种破坏小孩子的邪恶游戏），它基本上都在吃以前SNK留下来的老本。KOF大蛇篇、NEST篇、饿狼战斗篇、龙虎之拳天来，传遍金猪头云凤云飘日月剑士……就比马有音讯的ADK留下的遗产，不过不放过《ADK魂》！都说瘦死的骆驼比马大，但是当年的SNK早已瘦得连骨头都发霉了，靠气楼大师也早就卷铺盖到CAPCOM混去了（混得还挺好）。我们现在看到的是什么？身形和桑吉尔夫一样的克拉克，像埃及一样只会抓小孩子的不会动手的八神！还是从PS2到PSP的各种历代合集？那是SNK的遗产，不是你Playmore的作品！Playmore靠的什么，它有什么经典可以复刻？说破大充其量也就是只找到皮包骨头的羊驼，你比马大，谁信？（Playmore，我比草0马大……）

## 后记

其实这样依靠复刻游戏赚钱的“毒瘤”厂商还有很多，比方说这两个系列活了20年的Falcon（不过和其他几个大厂比较确实小了一点）。说到这里我们不得不提，这些老游戏到底好不好？好。经典不经典？经典。但是有件事地球人都知道，再好的东西都有审美疲劳的时候。更何况现在玩家的游戏观念与二三十年前已经有了很大差别，毕竟已经不是那个《魂斗罗》可以玩一两年的时候了。对于时玩家来说，每个月新出的游戏还玩不过来，复刻游戏对于他们来说意义也不是很大。在这种情况下，我们就必须对那些乐此不疲于复刻游戏的厂商敲打敲打了：经典归经典，好玩归好玩，但是玩家钱包里的票子也不是这么轻易就能掏走啊！

# 年度RPG超大作《勇者斗恶龙9》攻略登场!

日本国民RPG《勇者斗恶龙9》的守护者终于于7月11日正式发售。本作的发售见证了本系列依旧拥有着广大的FANS群。本作在发售前的预约数就已经超过了200万份。成为历代DQ系列上新作预约数量最多的一部。本作的最大特点就是选择了NDS作为开发平台。游戏的开发人员中有很多对家用机游戏开发环境已经非常熟悉。因此,本次不得不对新平台通信功能的技巧运用等问题进行学习和研究。在武器装备方面加入了很多新的强力武器。金属王套装在本作中不再是那么难峰造极。但很多装备都是采用的同一个图标。这让人们感觉到有偷工减料之嫌。比如高放金属铠和金属王之铠都是同样的图标。而且本作虽然也有转职系统,也有达姆神殿和露露达酒店。但实际游戏的感觉和经典的3、6、7代都有差距。毕竟原汁原味的DQ系列已经不复存在。



## 日本国民RPG终于发售 传统角色扮演游戏金字塔!

《勇者斗恶龙9》终于来到,期待已久的新作在编辑部里立刻以席卷所有的NDS,瞬间成为唯一的话题。这就是DQ的魅力,谁也不能错过!

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏  
注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身  
合理安排时间 享受健康生活

# GAME SOFTWARE CONTENTS VOL.257

## 招聘信息

- 编辑招聘要求: 1、精通日文(一級者優先);2、了解游戏历史及文化;3、有创意,能策划专题;4、文笔流畅,思想活跃;5、能加班熬夜
- 编辑招聘要求: 1、熟练掌握苹果机,精通Photoshop与Freehand;2、有至少一年的杂志排版经验,了解书刊制作规则,能够适应非常复杂的版面设计与制作;3、热爱美术设计,接受过系统的美术教育;4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜
- 视频招聘要求: 1、熟悉各种视频制作软件;2、精通3D动画制作;3、有视频制作经验优先;4、熟悉电子游戏请将自己的简历(写详细,并说明自己的强项)及有相关展示能力的作品(类型题材不限,如有杂志截图,请附带制作过的杂志样稿)发至——

地址: 北京东城区安外北桥75号信箱 电报招聘收  
邮编: 100011 咨询电话: 010-64472920  
电子邮箱及作品请发至: yp@vgame.cn

## MASTERMINDS

### 特别策划

- 22 索尼, 成王成寇?! 曾经的王者的未来命运到底如何?
- 02 复刻·骗钱·毒瘤——怀旧玩家的感情被谁欺骗?
- 24 你可能不知道的DQ《勇者斗恶龙》背后的秘密大公开!
- 26 你对神作满意吗? DQ9玩家集体辩论大会!

## REMARKABLE REPORTS

### 电软视点

- 10 日本宅游戏为何如此受欢迎? 12 SONY拓展华语游戏市场
- 10 美军尖端科技登录360 12 神作难逃偷跑破解的命运

## GAME GUIDES

### 攻略人行道

- 38 勇者斗恶龙9 星空的守护者
- 52 初音未来 女歌手计划
- 54 我的暑假4 户内少年侦探团 我和秘密地图

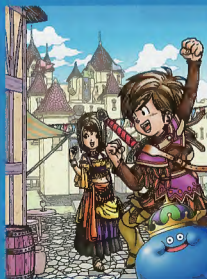
## FIRST LOOK

### 无双报道

- 12 怪物猎人3
- 14 极限脱出
- 16 真名法典2
- 17 永恒终结
- 18 光之四战士
- 19 噬神者
- 20 胜利十一人2010
- 22 侍魂 闪
- 22 不死骑士
- 23 超级机器人大战NEO
- 23 黑色来电

■ 固定栏目	50	电子的读者
04 游戏新闻眼	51	神论
09 虎虎虎直航	51	电视新闻
11 泛化有迹	58	大话电视
28 游戏技能树	59	新作游戏发售表
30 闻关的家	60	中国玩家感动系列
35 龙牙挑战	62	游戏精英
37 编辑手札	63	王族制作组专访
48 GAME BAR	64	游戏现场
49 猎龙基地	65	电竞光盘
49 樱井博博的游戏创作理念谈	65	电软视点
49 阿本吉起的名人茶座	65	格斗天堂

**本刊声明**  
● 本刊所登图文类文章均不得擅自转载, 严禁抄袭。如发现, 经调查属实后将追究相关法律责任。● 凡向本刊投稿, 不属一稿多投, 所使用的图片或文字须由投稿者负责, 对于侵犯他人版权或其他权利的稿件, 本刊概不承担任何法律责任。  
● 本刊拥有对投稿文章的删节权, 如投稿不可删改, 请投稿者在来稿时注明。作者自留底稿, 来稿一律不退。● 本刊编辑组恕不接受关于游戏发售内容、游戏试玩或试玩指南的电话询问, 对以上问题有疑问的读者请写信或电子邮件咨询, 敬请谅解。● 凡发现本刊质量问题, 请联系本刊编辑部进行反馈, 电话如下。



## 勇者斗恶龙9



## Focus on Game News

[Vol. 257]

## 游戏新闻眼

游戏新闻眼,洞察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!



1. 由索尼电脑娱乐公司开发, 索尼电脑娱乐公司发行的游戏《合金装备》PSP版的发布会现场。

EVENT  
日本专讯“这将是款MGS5级别的作品”  
小岛秀夫谈《合金装备 和平行者》

本刊讯 在最近KONAMI发布的一份新闻稿中, 小岛秀夫对正在开发中的PSP版《合金装备 和平行者》发表了她的说法。

小岛在新闻稿中称, 这款游戏原本预定将由其他制作人负责, 但权衡再三后, 小岛秀夫还是决定由他领衔MGS4的开发组接手这个项目, 因为小岛觉得现在放手还太早。小岛依然以监督的身份领衔设计、规划, 主导游戏的全盘开发进程, MGS4的制作组会竭尽全力, 让游戏的素质最大可能地接近PS3水准, 虽然机能上的差异不可避免, 但小组会想尽一切办法, 用“只有MGS4制作组才能表达的方式”把它呈现出来。小岛保证, 《和平行者》绝非凡品之作, 而是“MGS5级别、《合金装备》系列的重要组成部分”。另外, 小岛还透露了新作所包含的PSP游戏独有要素, 如多人联机游戏、成长系统等。

EVENT  
美国专讯美国总统奥巴马点名批评X360  
微软表示赞同限制孩子玩游戏

本刊讯 美国总统奥巴马近日在美国有色人种民权促进协会发表演说时, 倡议美国家长多承担教育子女的责任, 并点名表示家长应限制孩子玩Xbox360游戏机, 此言论引起了游戏业界一片哗然。

奥巴马表示教育学生不应只是学校的责任, 学生家长也应尽到一份教育子女的责任, 积极参加家长会, 帮助孩子完成家庭作业, 以及保证孩子按时睡觉, 作为“辅助手段”, 家长们应该准时收走孩子们的Xbox360游戏机, 以免影响孩子的学习和睡眠。

对于奥巴马的这番言论, 业界内外有着不同的说法, 而微软则第一时间对此发表了回应, 表示完全支持总统的建议, Xbox360是唯一一台拥有家长监督功能的游戏机, 家长们可以用此功能轻松设定孩子的游戏时间, 并对游戏的内容进行全天的限制。看来, 奥巴马这番“似假实真”的言论, 又给微软好好宣传了一把。

EVENT  
欧洲专讯德国科隆游戏展8月19日开展  
索尼将于展前召开三小时发布会

本刊讯 2009德国科隆游戏展已经确定将于8月19日至23日召开, 随着这次E3之后又一次对外展示的机会, 索尼宣布将在开展前举行三小时三小时的新闻发布会。

科隆游戏展的前身即以前的德国莱比锡游戏展, 随着近年来展会规模的不断扩大, 业界影响力也越来越重要, 索尼的PSP3000就是在去年的展会上公布。今年移师科隆后, 将借助比莱比锡更发达的城市规模和市场环境, 进一步扩大业界影响力, 成为继E3和TGS之后世界第三大游戏展会。今年是在科隆举办的第一届, 相信会吸引到更多的业界目光。

索尼方面已经确认, 将在开展前一天的8月18日举行对外新闻发布会, 时间定在晚间18:00至21:00, 长达三小时。发布会的具体内容虽然并未透露, 但根据时间推算, 索尼很可能将发布与PSP3相关的重大消息, 如外界传言甚广的超薄版PS3, 极有可能在当天展示于世人们面前, 让我们静下心来期待吧。

HARD  
日本专讯日本MSY将发行两款X360新手柄  
小号防滑型、摇杆方向键可换型

本刊讯 日本著名游戏周边生产商MSY宣布, 将代理发行美国Mad Catz的两款新型X360有线手柄, 预定今年9月3日推出, 喜欢的玩家不妨留意下。

两款手柄一种是专门为女性玩家设计的小号X360手柄, 名为Minicon, 尺寸大小比通常的手柄小上一圈, 方向键为十字键, 手柄整体为可爱白色风格, 握柄两侧设有防滑橡胶垫, 拿起来十分舒适。另一款则采用独特的可拆卸式设计, 名为Cyborg Rumble Pad, 该款手柄的大小与标准的X360手柄并无二致, 但左侧的摇杆和方向键是可以拆下来的, 两者是由一个橡胶垫连接起来的组件, 这个组件可以根据喜好自由决定上下位置, 即可以把摇杆设在上, 也可以像PS手柄那样把摇杆设在下。这两款手柄均对应X360和PC使用, Minicon手柄价格为3129日元, Cyborg Rumble Pad则售价为4515日元, 于9月3日同时推出。



## HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●Cyber Connect2公布了火影忍者系列游戏最新作《火影忍者 疾风传 终极觉醒3》, 对应PSP平台, 预定今年冬季发售。游戏支持最大4人同时对战, 包括VS2组队战和4人无规则乱斗。

●根据统计, SE于7月11日发售的日本国民级RPG新作《勇者斗恶龙9》, 发售两天内销量就已经突破200万套, 具体数字约为234.3万, 打破了前作D08的销量记录, 毫无悬念地占据了当周软件销量榜的榜首。另外根据消息本作的累计出货量已经突破300万套。

●育碧公开了预定今年11月10日推出的PSP《刺客信条》阿诺限定版, 限定版除了游戏本体外, 包含一本自传体的PSP3000主机、2GB的记忆棒以及一张内容未确定的DOLBY电影。这套限定版售价为199.99美元。

●最近美国一家名为Night Zero的游戏玩家组织, 联合众多僵尸爱好者举办了一场以《求生之路》为主题的规模模拟尸Cop游戏活动, 大批以各种方式装扮成僵尸的玩家涌上街头, 上演了一场极为壮观的僵尸聚会, 这也是历史上最大规模的僵尸尸Cop游戏。

●微软公司Xbox娱乐部门主管Game Kim最近对外表示, 微软推出便携版X360

主机只是一个时间问题, 这方面不存在技术问题, 但微软目前还没有精力投入到这方面来, 现在当务之急是开发能让玩家感到乐趣的家用机新功能。

●据定今年9月1日开始销售的黑色Wi主机目前只面向日本地区发售, 任天堂暂时没有推出海外版的计划。看来欲购买Wi的玩家, 只会而且只能买到日版机了, 至于期待日本以外地区的行货, 就只能花时间去等待了。

●Harmooni公司最近开发了一个针对《摇滚乐团》系列游戏的玩家交流网站, 玩家们可以将自己创作的歌曲上

传到该网站。如果人气足够高, 官方会把歌曲作为付费下载并提供给广大爱好者们。歌曲的作者还会拿到30%的销售利润。

●Epic Games公布了一款XBLA新作《暗影国度》, 游戏采用非常特别的3D与2D交替切换的方式, 包含3D的场景与2D的横版射击部分。







EVENT  
欧洲专区法国NBGI并购雅达利设立新公司  
NAMCO BANDAI Partners

本刊讯 NBGI法国公司NAMCO BANDAI Games Europe S.A.于7月8日正式对外宣布,公司已经完成对雅达利(ATARI)全球PAL系统配销业务的收购程序,公司名称更名为NAMCO BANDAI Partners,新公司将全面展开全球范围的游戏销售服务。

雅达利曾是上世纪70年代末80年代初最大的游戏界巨头,没落之后一直从事着各种游戏代理发行工作。本次成为新公司的一员,雅达利表示今后能以更好的条件、更广的范围,为全球发行商提供游戏配销服务。并扩大日本与北美以外地区的业务,建立业界最权威最健全的国际配销网络。新公司首席执行官Jackie Fromion还强调了公司成立的目的和今后的营销目标,力求成为一家极具获利能力的公司。

本次并购后,雅达利原有的配销网络大体上保留了公司的营销网络,截止目前该公司业务已经涵盖全球50多个国家,并设有17家分公司。合并接收再合并,已经让这些业界巨头体面强大,也许若干年后,垄断巨头将会横行业界。



↑两家公司的LOGO放在一起很不调协,他们的合并会前途无限吗?

EVENT  
国内专区Xbox360主机再现新型光驱固件  
破解不能导致主机价格大幅上扬

本刊讯 Xbox360主机由于破解的关系在国内甚为流行,只花少量成本即可玩到最先进的高清游戏是其魅力之一。不过,有人发现最近出厂的主机使用了新型光驱,原有的刷写方法无法进行破解。



↑360的光驱是微软和破解方技术对决的重点,这一轮的较量结果会如何呢? 这轮破解技术无法进行破解。因此这部分新型主机无法进行破解游戏。

不过,现有的破解技术无法进行,因此这部分新型主机无法进行破解游戏。因此这部分新型主机无法进行破解游戏。

俗话说道高一尺魔高一丈,只要是电子产品破解都只是时间问题,更何况是小小的DVD光驱,最近有意购买主机的玩家不妨吃颗定心丸稍等一段时间。

EVENT  
美国专区索尼提出新型控制器扫描专利  
任何物体均可应用体感操作

本刊讯 索尼最近向美国商标局提出了一项针对PS3的专利技术申请,根据申请书推测的内容,索尼很可能拥有了一项新型体感技术,只要你愿意,任何东西都能当作控制扫描操作PS3游戏。

这个概念采用了模拟扫描技术,与今年E3展上索尼公布的体感控制器不同,它更先进,更玄妙。它不需要配置专用的体感控制器,因为日常生活中的一切物品几乎都可以拿来利用到游戏中。根据目前的报道描述,这个概念是用一个摄像头来实现的,通过安装在显示设备上的特殊摄像头,把玩家手中的物品即扫描到游戏中使用。打个比方,你举起一块砖头,在摄像头前晃几下,仪器就会记录这块砖头的信息,你就可以用这块砖头在游戏中拍打倒着的敌人,非常真实形象,当然,还要小心别拍到屏幕上的敌人。

明眼人可能都看得出来,这项概念和微软公布的Project Natal技术非常相似,同样是针对扫描物体模拟扫描,由此看来,索尼扫描体感游戏的研究进程越来越快了,老任引领的这个体感时代,将发展到何方呢?

另外,根据最新的消息,有知情人士透露索尼的这项技术与其下一代主机有着紧密联系,各项技术指标与PS3并不相符,是采用了更高端的设计思路。目前看来,这项技术的应用,估计要等到三年以后。



↑用摄像头把你手中的物品映射到屏幕中,从而实现即时即物的操作。

EVENT  
美国专区网页高清游戏技术即将实际运营  
不用主机玩游戏开始实时测试

本刊讯 玩主机玩高清游戏,今年GDC上公布的这项新技术游戏概念曾引起了相当热烈的讨论,如今,这项技术已经进入到了实际阶段,也很很快,我们就能在网页上玩到《战争机器》这样的游戏。

“Gaikai-Streaming Worlds”,就是这项技术的名称,它通过网络信号传输,把玩家用手机发出的操作信号发送到远程服务器上,服务器再运算出游戏画面,通过网络再传输到玩家的显示器上,这一切都是在瞬间完成的,和在网页上玩Web游戏一样,只要网络足够好,你就不必顾虑自己主机的性能。最近这项技术已经开始测试运营,厂商向一些玩家发放了测试账号,第一时间体验这种网络化的游戏体验。另外,厂商已经在服务器搭建和网络连接等方面有了充足准备,测试运营已经全面完成。

关于应用这项技术关键所在的两端问题,开发商进行了针对性的研究探讨,有计划为了配合在线网页游戏的运营,运营商将推出专用的网络,采用点对点传输,也就是说,直接连接用户的电脑和运营商的服务器,这样将极大地改善网络带宽带来的麻烦,实现无缝传输数据,这对网络带宽不理想的用户无疑是喜讯。目前这项测试正在美国一些州内运营运行,根据用户反馈将逐步推广到其他州以及其他国家地区。

大约再过一两个月,我们就能知道这项新技术概念的实际运营情况,其结果会对今后的游戏市场产生不可忽视的影响,这个东西会对游戏市场产生多大的冲击?硬件厂商们会如何应对呢?



## HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●根据统计,PS3软件《初音未来》首期销量已近10万份,《我的暑假4》首周为5.7万份,PS3的RPG《影之诗》的工作室》累计为5.9万份,NDS《王国之心358/2天》累计已达47.7万份,Wii体感新作《Wii Sports Resort》累计已达50.7万份。

●SNK Playmore确认,前段时间宣布延期发售的PS3/X360版《拳皇12》已正式决定将在7月30日发售,价格不变,新的发售日与延期之前延后的约两周左右。

●CAPCOM确认PS3怪物级软件《怪物猎人P2G》日本累计销量已经突破350万份,其中去年10月发售的豪华版BEST版销量也已经超过了100万份,而且每月依然保持着非常稳定的热销势头。

●NIS America宣布将由该公司代理发行美版《樱花大战5》,同时对应PS2和Wii平台,这也是系列首次发行美版游戏,据悉,该作美版将采用与日版不同的双碟装,一张为日语语音英文字幕,另一张则是为日语语音英文字幕,两张游戏内容相同,玩家可以自由选择英语或日语配音进行游戏。

●NBGI在《真名法典2》的官方网站上提供了两组男女主人公的语音文件下

载,分别由两位主角的声优福山润和平野绫声演出。玩家可以把这些一句句式的语音文件设置为手机铃声或聊天工具的语音等等,该内容为期间限定下载,截止8月6日游戏正式发售为止。另外,厂商为宣传首卖准备的大量赠品也将如期发放。



●Spike公布了PSP版《侍道2 携带版》的具体情报,该作以PSP2版为基础进行移植,追加了一个名为“武士挑战战”的新模式,可以选择四名角色进行关卡挑战,游戏中玩家的移动速度会提高约20%,并支持PSP3的触控安装功能以缩短读盘时间,游戏节奏会有一定提升,此外游戏中还包含有《侍道》系列最新作的预告片。

●EA最近推出了一条未经确认的消息,据称EA将机机工作正在开发《命令与征服4》,不日即将正式公开,不过这条被EA员工贴在网上的消息没有任何官方证实,也没有任何官方信息,真假目前无法确定。



EVENT  
日本资讯有钱的就是爷,该死的是有钱人  
任天堂盖A级办公大楼赠新公司

本刊讯 今年2月任天堂曾发表过成立新子公司的消息,即合并樱井政博旗下的SORA公司成立新公司Project Sora,现在,这家新公司的办公大楼已经完工投入使用,而且内部环境均是AA级的。

Project Sora基本上是原SORA公司的扩充,社长仍由樱井政博担任,任天堂对新公司的出资比例达到了72%,岩田聪曾表示,在樱井政博的领导下,Project Sora将创造出以往任天堂从未涉及过的新游戏领域。新落成办公大楼,为Project Sora专属的办公地点,从实地照片来看我们可以看出,公司内部的办公室、会议室、研究室就宽敞明亮,集干净、卫生、现代、艺术气息于一身,足称为公司办公环境的典范。最有意思的是,我们还在其中看到了专门用来玩游戏的房间,大屏幕电视前摆满了PS3和X360,任天堂的野心恐怕比想象的要大得多。或者,这是老任为下一代主机全面称霸提前做的准备?

如此经济不景气的环境下,还能盖出极品办公环境的豪华大楼,并慷慨地赠给新公司使用,不能不佩服任天堂的财力和善人缘。其实,对于已经让全球游戏市场的一半坐吃山空的任天堂来说,盖一座楼只是九牛之一毛,新公司成立的目的,加上办公室里的PS3和X360,任天堂的野心恐怕比想象的还要大得多。或者,这是老任为下一代主机全面称霸提前做的准备?



↑这是用于研究对手的PS3和X360。合给樱井政博什么样的灵感呢?

SOFT  
美国资讯《小小大星球》制作人谈新作情况,高度延续性  
玩家自制关卡等要素会完整保留至续作中

本刊讯 PS3《小小大星球》发售至今已经过去有半年多,充满无限可能性的玩家自制关卡让这款游戏依然热度不减。最近开发公司Media Molecule的首席设计师表示,如果续作,这些自制关卡将得到完整保留。

迄今为止不计其数的玩家自制关卡已经是《小小大星球》中不可或缺的一部分,其中不乏“魂斗罗版”、“街霸版”等高质量创意版本。开发商Media Molecule对作品的长期持续性非常欣慰,玩家对游戏的狂热程度圆满完成了他们对作品的预期。而对于这款创意作品今后的路,首席设计师Alex Evans表示,不管今后《小小大星球》将登陆何种平台,它都会保持对原作作品的高度继承性,玩家在以前作品中所创造的一切,都不会白白浪费。打个比方,如果《小小大星球》推出续作,玩家在之前中创造的所有自制关卡,都会全部继承到新作中继续使用,也可以用新的引擎编辑修改它们,作为核心要素的“高度创造性”,会伴随着这个系列永远传承下去。

EVENT  
国内资讯台湾微软发表X360夏季攻势,大量活动待发  
百款游戏试玩天使选拔赛成就俱乐部齐上阵

本刊讯 随着火热的暑期来临,台湾微软于7月10日公布了一系列X360夏季宣传促销活动,除了大量中文游戏的集中促销,极富号召力的官方活动把华人游戏界推向了一个新的高峰。

首先是扩大游戏的宣传试玩力度,台湾微软将扩大通路策略,计划在今年年底之前,在台湾各地设立近百个Xbox LIVE试玩区,提供众多热门游戏的免费试玩,以增强X360的大众品牌认知度。同时Xbox LIVE还

会引进新型的社群交流服务,形成更便捷的线上互动。

Xbox LIVE成就俱乐部,预定将于9月底启动,面向人群为台湾地区的X360玩家,但凡游戏账号总成绩超过3600分的玩家,就可以申请加入这个成就俱乐部,除了可以获得一件Xbox LIVE纪念夹克外,还会同时拥有多项会员员特权待遇,如购买游戏打折、免费参观展陈等,对于成就控来说这是一个展示自我的舞台。

Xbox LIVE天使选拔赛,这是一个针对女性玩家的活动,凡是账号总成绩超过360分的女性玩家都可以来参加评选大赛;活动的口号是“选出最美丽的玩家”。活动的优胜者会获得为期三个月的Xbox LIVE代名人荣誉称号,以及丰厚的奖品。

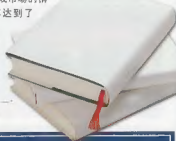
台湾微软还准备了《失落奥德赛》、《光环3》等多款白金级中文游戏(廉价版)的集中促销,并承诺年底前达成上百款中文游戏的目标。X360主机赠送游戏大作、充电器配件、LIVE点数等一系列主机促销活动也将逐步展开。

EVENT  
日本资讯CESA发行08年游戏业界白皮书  
日本及全球市场统计,任天堂登场

本刊讯 TGS的主办方日本CESA协会发行了《2009CESA游戏白皮书》,这本权威向的游戏统计报告,以日本市场为中心,系统地分析了2008年全球游戏业界的概况,并得出了任天堂千秋万代一统江湖的结论。

这本白皮书中罗列了大量有关08年游戏业界的数据,对比2007年,日本游戏厂商全球软硬件总出货额达到了2兆9327亿日元,同比增长了2%,其中硬件出货额大幅减少,而软件出货额则大幅上升,因此总体与07年保持了同一水平线。日本市场方面,软硬件保持市场规模接近6680亿日元,软件保持对基本保持接近3:2的比例。白皮书还特别提到,在上述数据中,无论是日本市场还是全球市场,任天堂都占据了绝对统治地位,几乎有一半市场占有率都是由任天堂创造的。2008年11月发售的Wii平台游戏《Wii Sports》,在08年期间持续热卖,截止08年12月31日,该作全球累计销量已经达到4050万套,此数字已经超过了当年FC版《超级马里奥兄弟》创造的4025万的销售纪录,任天堂亲手刷新了由自己保持的世界纪录。另外,白皮书还统计了中国游戏市场的情况,在网游推动下,中国游戏市场08年达到了2388亿日元的规模。

CESA每年都会推出总结游戏市场的白皮书报告,最初主要都以日本为中心进行统计,随着近些年游戏市场的全球化及日本市场的萎缩,CESA也将重心逐渐扩展到全球,使统计数据更具权威性和可信性,对于业界来说这是本十分重要的参考



HOT TOP GAME NEWS

## 新闻直击

●根据统计,SEGA于7月2日发售的PSP游戏《初音未来》,首周销量达到了10.1万套。店铺消化率高达174%,大大超出了原本预期的出货量,并且这个销量也提前完成了SEGA半年期PSP游戏的销量计划。

●SEGA宣布发售国民游戏新作《勇者斗恶龙9》的原声OST,以音乐CD的形式推出,该OST由OXA系列多年的音乐制作人山崎一郎担任制作。收录游戏内全部23首背景音乐和4首广告。并采用2CD版,CD1为录音室合成音源,CD2为NDS机音源。原声CD预定8月5日发售,价格3000日元。

●前段时间因为《现代战争2》抛弃“使命召唤”的名字引发了不小的争议。而近日Infinity Ward的发言人Robert Bowling用个包装盒对外表示:《现代战争2》依然属于《使命召唤》系列的一部分。强调“现代战争”是为了让玩家感受到这是系列第一个延续下去的故事作品。“包装盒上除了醒目的“MODERN WARFARE”外,上面还显著标着“CALL DUTY”的字样。由此看来游戏依然会使用正统的《使命召唤 现代战争2》为名。

●SCEJ宣布预定8月8日发售的索尼新网游“VAIO W系列”。会采用《随身玩伴》角色协同的方式开展宣传攻势,届时将由罗珊等随身玩伴登场为玩家们展示索尼新网游本时尚魅力。

●KONAMI宣布将在10月13日发售PS2游戏《狂热节拍16 EMPRESS + PREMIUM BEST》,为28DVD合集,一张收录街机版和PS2版原创曲。另一张则为怀旧版的经典曲目碟。KONAMI表示这款作品将是《狂热节拍》系列在PS2上的最后一作。



期待主机上的新表现,今后在大型街机上的新表现

明了一台台湾微软的行动,再一次证明了,这是一个挑战游戏性的舞台。



## 电软视点

## 联手台湾,索尼拓展华语游戏市场

## 索尼加码台湾厂商

近日在台湾省经济部门的牵线下,日本游戏厂商王者之一的索尼亚洲区电脑娱乐公司(Sony Computer Entertainment Asia, SCEA)宣布将在台设立数码内容合作研发中心SCET,执行教育培训、游戏数位内容开发专案计划,并将在未来3年通过SCET进行PlayStation首次的平台技术转让及授权,以协助台湾业者开发PS3以及PSP游戏产品。



此次台湾省内参与此数位内容合作的厂商包括昱泉、耶克、果子兽、大同信、远传电信等。台湾经济部门表示,电视游戏机市场占全球数码游戏产业0.5%的产值,此次由SCEA领导的数码内容合作计划,将有助于推动台湾游戏产业进军国际。

安田哲彦表示,未来3年将通

过SCET进行PlayStation首次的平台技术转让及授权,以协助台湾业者开发PS3及PSP游戏产品,提升台湾业者研发高阶游戏主机内容之经验与技术。他指出,由于PlayStation平台具备网络通讯、高画质图像渲染(FPS)、可携(PSP)等特性,除一般游戏使用外,也可应用于家庭数码娱乐服务平台、行动电视、行动导航等,对于动画及服务产品开发行业者,将是一个新型态的产品市场。

目前除了昱泉、耶克、果子兽等游戏机业者表示参与意愿外,吴明棋还希望能够呼吁更多电脑游戏业者转型与加入业界合作计划。

目前昱泉等厂商已开始规划开发大、大同电信等则计划开发线上游戏软件,昱泉国际执行副总兼首席市场官表示,除了大家比较熟悉昱泉与微软的合作外,过去在P2时代,她们已经取得开发权。目前她们正在开发PS3平台的网络版多人连线射击游戏,计划在明年第二季推出。希望利用WiMAX的宽频跨足到on-line game。

## 互利互惠的双赢

这次索尼与台湾游戏厂商之间的合

作,可以看成是一个以双赢为目的的战略联盟,就台湾省而言,正如其资策会MIC研究报告指出,2008年全球游戏机销售台数为1.03亿台,未来全球市场占有率可期。全球数码游戏市场的年产值约400到500亿美元,其中电视游戏机占6成,较电脑游戏、网络游戏还要高。台湾游戏厂商从电视游戏机这一块切入,可望拥有更多商机与竞争力。

说到台湾的游戏厂商,可能带给我们大家印象最深的还是电脑单机游戏这一块,例如以前的大家、软星等都有着大陆玩家极为熟悉的经典游戏系列,不过这几年随着电脑单机游戏的衰落,台湾的游戏厂商已远逊不如以前风光了。而电视游戏机方面,尽管在8位到32位机的时代其比较活跃,但之后就被相对寂寂了下来,近些年来推出的游戏数量非常之少,网游市场方面,则更是鲜有大气作品推出。

据相关数据显示,台湾游戏业去年产值为283亿,大部分商品都集中在岛内需求,主要以发展电脑游戏为主,台湾省的经济部门希望能够借由业界合作的补助,协助台湾业者放眼到亚洲或是其他中文市场,不要只跟邻近的日、韩国家竞争电脑游戏市场,而是要争取出



去欧美擅长、技术门槛、产值较高的游戏机产业——“这次业界开过去有很大的不同,目前是计划先通过SCET的初步核定,找到较具潜力的台湾业者,整个计划设定补助10到20家,更由于已经是接近开发的产品,过去类似产品补助额度约在30%以上。”

这也是台湾的政府部门首次直接对游戏行业进行经济补助与协助,可以看出尽管旨在对于促进经济的考虑,但是能够执行这种相对开明的政策也已经很难可贵了。反观大陆方面,如果不是因为网游市场的巨大经济利润和税收,估计别说是支持,没扶持就已经错了。至于传统的电视游戏市场,就更只是只能艰难的生存。玩家们尚且如此,就更别提能否诞生几个有实力的大陆电视游戏制作厂商了……

□文/北斗

## 电软视点

## DQ9,神作亦难逃偷跑+破解的宿命

2009年7月11日星期六,对于等待近5年的DQ玩家来说,这一天是一个值得庆贺的日子。经过漫长的等待,传说中的日本国民级RPG游戏的最新作在延期5个月之后终于发售。但是对于拥有烧录卡的玩家来说,他们已经没有必要等待了。早在DQ9正式发售之前2天,该游戏的ROM就被DUMP出来传到了网上,而之前大家所担心的反烧录问题更是在ROM放出不到几个小时就得到了解决。在ROM和补丁放出之后,N多玩家便提前开始了DQ9的攻略之旅。除了国内的玩家,日本本土的许多玩家也陆陆续续大军的行列之内。在7月11日DQ9发售当日,日本最速通关DQ9攻略的网站已经完成了一周自流程的攻略。看来这次等不及游戏发售的不只是中国的玩家,真不知道Square Enix看到这样的局面会做什么感想。



其实早在今年2月份,日本游戏媒体就针对反烧录问题质疑过Square Enix,担心DQ9发售的时机不会不会出现盗版的情况。其实这种质疑完全是没有必要的,在网络发达、各种DUMP、破解、上传、下载技术门槛的降低,每一台联网的电脑都有机会分享网络资源的时候,一部人气作品的出现,就意味着复制软件会一起出现并且泛滥。日本人对于“烧录卡”(マジコン)的认识,也与几年前有了很大的不同。实际上“マジコン”这个词最初来自一款被称为“魔盗电脑”(マジックコンピューター)的外设,国内玩家却不陌生,就是SFC的磁碟机。它可以将SFC的软件从卡带中DUMP到电脑的软盘上,并且可以无限复制。到了掌机烧录卡普及的时代,“マジコン”在日本就成了运行烧录软件的游戏载体的代名词。

从21世纪初开始,烧录卡从中国大陆、港台、东南亚等盗版比较集中的地区逐渐渗透到欧美和日本本土,对于这些地方正规的电玩市场影响颇坏。再加上每一部游戏在发售之前都会用一周左右的时间在各地的实体店铺货,所以DUMP出来的ROM、ISO等游戏文件通



时间,尽管大家纷纷表示在盗版泛滥,长

过各种传播途径发到互联网上的时间,往往比正版发售的时间还早。NDS版的FF3“偷跑”了大概一个星期,而Xbox360版的《战争机器2》竟然偷跑了半个月(这得益于一位盗录自盗版游戏盘卖到黑市的人);对于正版软件的销售以及游戏公司的盈利都造成了很大的干扰。因此开发游戏公司和游戏机制造商一向对于这些地区地摊卖的东东深恶痛绝,但是又无法彻底将其根除,只好加大投资,使用各种防盗技术,最大限度地减少盗版给自己造成的损失。Square Enix自从吃过几次亏之后,对于DS软件的反复制采取了比较严厉的措施,在DQ5、《时空之钥》这些作品里设置陷阱,使烧录者玩到一定地点之后就会卡死,不能继续游戏。而DQ9的反烧录卡不能前段时间发售的

《王国之心》相似,都是在一开始的时候就死机。但是这种反盗手段易被破解,这次DQ9从出ROM到放出破解补丁只用了短短几十分钟的时间,使那些期待SE把DQ9的防盗措施做得更好的玩家大失所望。

烧录卡威胁日本游戏业,这样的情形在5年之前是见不到的,这与网络的发展以及烧录卡大量流入日本市场无关系。由于烧录卡属于在使用上自主复制的产品,因此它可以打着“运行自制软件”的旗号在日本、欧美地区公开售卖。任天堂对于这类产品只能采取出一家告一家的方法,但是自从去年组织过那次针对R4的联合诉讼之后,任天堂也没有能力对烧录卡这一类有侵权性质的产品采取彻底根除的措施(没有相关法律予以保障),而去年为了打击烧录卡而推出官方烧录设备DSi Vision也一直没有成效。因此烧录商只能把希望寄托在软件开发者的技术能力,所以许多游戏加入了反烧录的屏障,不过这种措施一个补丁就可以彻底使其作废,但是令人头痛的势力。但是在DQ9的情况下,任天堂也好,第三方软件商也好,想一劳永逸解决烧录卡问题,还远远不是时候。

□文/瓶子

进入7月底，游戏界边的非常平静，既没有大的事件发生也没有什么规模性的展会，反倒是游戏大作比较多，玩的成分比论的成分高很多。这种氛围下，有关游戏本身的消息成了传言之主流，马上就要来的，未来一段时间的，远在天边看不见的，只要你能想到，就没有不存在的。

《铁拳6》制作人原田弘弘最近在“次留传”活动中说道：“那和在格斗游戏中锁定一些角色，并通过某种条件解锁的方式那只是当年为增加街机投币率而做出的商业手段，沿用到现在，对网战玩家也不公平，《铁拳6》家用机版最初就可使用所有角色。”

格斗游戏都存有解锁角色的设定，这早已是一种惯例和延长游戏寿命的手段。《铁拳6》如果不采用这个设定，并不是过不过时的原因，那番话的游戏卖点在于通过解锁角色的乐趣。



# 日本宅游戏，你为何如此受欢迎？

《偶像大师SP》三版本合计首周销量接近10万，PSP《初音未来》首周即超10万大关，360《梦幻俱乐部》、《替代》、NDS《偶像大师》等一系列青春美少女题材游戏销售持续……今年下半年的日本，已经越发显得“香气十足”。

宅文化在当今早已是全世界性话题，但无论哪个国家、哪个民族，都无法和日本相比。作为公认的“宅基地”，宅向游戏拥有其他地区无法比拟的巨大市场。随着近几年日本市场的风云变幻，宅向游戏几乎已成为日本游戏界的一支主流，人气、销量甚至一些名厂大作都要多。日本，真的沦为“宅国”了吗？

## 日本女性的地位较低

谈起宅向游戏，其实就等同于少女为游戏中的卖点，用美腿、甜声、充满情感的动作、害羞挑逗性的肢体动作，来满足男性“那方面”的追求。再加上恋爱、交友等极具要素，构成了一个对男性玩家有极大吸引力的游戏。和日本的动漫界一样，但凡有大量美女的作品，就一定卖火爆。互动性更强的游戏，当然不会例外。

不可否认的是，美女的确是艺术作品中一个卖点，而且是很重要的卖点。“世界50%的美来自于女性”，伟人都这么说过，尤其对于男性占绝大多数的游戏玩家来说，美女都是不可替代的魅力要素。而把大量女性当作游戏最主要的吸引点，这种思维也只有日本最普遍。因为无论是欧美还是亚洲其他国家比如中国，那非常尊重女性的人权意识，美国、英国等一些欧美发达国家女性甚至比男性的地位还要高，专门“勾引”男性的女性被贬为低俗的，社会道德规范上也不容许把女性当作“商品”出售，未成年的少女更是法律和道德所不容侵犯的，但日本在这方面不同，女性在日本社会的地位较低，自古以来流传下来的意识还认为，日本女性始终处于男性的下位。对未成年少女的保护意识也没有欧美那样。举个例子，《偶像大师》注定不能在欧美上市，因为育成未成年少女的题材在美国社会是违法的，而在日本就不存在这个问题，最多打上个12岁或15岁的标签，照样大卖特卖。民族的传统意识，社会的道德观念，让这些宅向题材有着本质上的不同门槛。在这方面，西方是较为女权的，而日本则是男权制。

## 日本男性的好色本质

说白了女人，再来看看这些宅向游戏的男人们，绝大多数都符合“二十多岁、单身、动漫爱好者、渴望异性”这几个特征，从上世纪八九十年代街机过来的日本男性，多数都经历过日本ACG业界黄金的辉煌时期，思维方式打上了就烙印“宅”了，喜欢美女，对美女充满邪恶的欲望，对女性的诱惑无抵抗力，在这些根源意识下，所谓的道德修养其实不值一提。先不说游戏动漫，几乎公开合法化的日本AV产业就足以说明这种问题，大众社会且如此，游戏就更不用提了，对这种宅男，甚至满地的游戏没有多大的管束，再加上对未成年人的道德教育相对不高，只要不犯法，不露点，你就卖吧，相当大的经济利益让这些作品层出不穷（放在中国估计都要被广大网民唾弃），这就是民族的传统意识，让日本的宅向游戏拥有了最适宜发育的温床。

还有一点就是，日本的经济社会发展力度逐年加大，导致男女青年结婚越来越晚，很多男人迫于经济压力不愿结婚，但人势是男人，异性的需求总是无法压抑

的，那种青于蓝的好色总要有地方释放，宅向游戏就成了这部分人群的好去处。看看眼前一堆各种类型的美女少女，想打哪个都可以，既能满足恋爱的追求也能满足对女性的渴望，而且不必担负什么责任，更不用担心情感的纠葛，只要你愿意，随时都可以把虚拟的一切忘掉，这是传统恋爱游戏的卖点，也是当今GAL游戏的卖点。轻松轻松孩子，的确可以满足现代日本男青年的需求，至少，玩宅游戏对于日本宅男来说是高雅的休闲方式。

环境创造价值，日本宅向游戏的蓬勃发展，与日本男性、女性、社会民族观念有着密切关联。只有日本这块土地，才会孕育出“宅”的土壤，而作为一国中国人，日本的文化极具吸引力，宅一点是可以的，但不像日本人一样“死宅”就好。

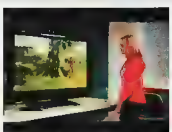


## 电软视点

# “Project Natal”——美军尖端科技运用于游戏领域

在本届E3发布会上，微软公布的“Project Natal”可谓是万众瞩目，据相关业内人士透露，这是微软将一项美国军方开发的尖端科技，简化后运用到游戏领域中。“Nate”究竟为何物？是一种操控方式吗？微软官方解释到，没那么简单。“Nate”项目是个让玩家无需任何游戏控制器的游戏操控方式，采用了美国国防尖端科技，集成的传感器可以追踪到玩家身体的3D动作，对用户进行面部“识别”，甚至还能听懂玩家的语音命令。相比之下，Wii的局限在于仅能用手势控制，而Nate项目则能上玩身体所有的部分，包括头、手、脚、躯干，微软将其为“全身游戏”。

Project Natal已经进入了与游戏软件相匹配的实际开发阶段。微软已经把相应的系统开发包送到了包括日本在内的很多游戏开发公司，在E3发布会上通过“Project Natal”的演示，各位首先想的是现在已有的游戏软件如果通过“Nate”来游玩的话，将会如何呢？答案当然是肯定的，不管是FPS还是竞速以及格斗类游戏，运用“Nate”后，将大幅提升拥有的可能性。而且“Project Natal”的新型专用软件与现



存的游戏软件这种和运动类游戏，最近的游戏设计很多都是多平台开发，制作人在设计游戏时，都需要照顾多平台的特点。但以后游戏“Nate”的专用软件是什么控制制都不需要，使用全身身体的部位来游戏，这样还可以产生更多的奇妙点子。但不管怎么说，“Project Natal”都会将XBOX360现有的软件水平提升到一个新的阶段。正如微软官方之前所介绍的那样，XBOX360将在一个很长的期间为玩家提供服务，不会那么快就退出历史舞台。以前通过XBOX LIVE已经使得360的机能不断进化，再加上“Project Natal”这样的高科技要素，定会大幅延长主机的寿命。对于玩家来说也很简单，假如“Project Natal”是搭载在新代的机主上，肯定又得通个全新的开发环境，一切都从头再来，而

“Project Natal”是架构于XBOX360之上的，所以开发者可很方便的将积累的XBOX360开发经验用于“Nate”。而且新主机这么快就登场的说，对玩家们来说也是会有冲击性的影响。“Project Natal”的这个对玩家来说，是个利好消息。通过新的高科技周边配件推出，能够实现主机性能的升级，搭载了新的系统软件后，就能拥有全新的游戏体验。

Project Natal 本来就是由普通玩家群而设计的，并不是非核心的核心用户，这样才能够吸引更多的消费者来体验。虽然这样说，“Project Natal”绝对不是单单只为了扩展用户才特意开发出来，如果要是想借势CORE USER的领域扩展到JGHT+CORE USER的领域，使用以前的控制就已经足够了。如果说“Project Natal”是为了初级玩家而设计的，这还不现实为了让玩家能获得更多的乐趣才开发的。

对于现在拥有高性能游戏主机，GHT+USER来说，不能熟悉游戏中各种复杂的操作方式的话就不能玩的游戏下去，因此也打消了他们玩游戏的信心。这也对现在，GHT+USER层来说，

使用“Project Natal”就能轻松体验各种CORE USER喜欢的复杂复杂的游戏。

而且“Project Natal”并没有特意模仿Wii，它不仅仅是具有具体设备的功能，使用这种设备就连控制机器都可以不用了，可以说，“Project Natal”在游戏界内可开一个全新的领域。

“Project Natal”超越所有以往的主机控制，拥有惊人的速度和流畅迅速的反应速度和精确度。这里面包含有很多的高科技要素，从人意识到做出反应都有一个延迟时间，用控制器的话将使得这个延迟大幅延长。大脑发出指令，身体直接开始做出相应的动作，对于玩家来说这是一个能深入体验游戏魅力的一大进步。



# Wii《生化危机编年史》汉化版

## 汉化

EXPRESS CHINESE

## 专递

近期Wii上各大游戏的汉化项目在各个汉化小组的努力工作中开始制作了。尽管就传统游戏大作的数量而言，Wii上值得汉化的作品其实并不多，但仍有不少值得期待的作品。例如07年CAPCOM在其上发售的《生化危机 安布雷拉编年史》，虽然本作是比第一人称射击的类属游戏，但是其作品跨越的时间比较长，许多系列作品中的事件和本作都被收录，因此也是粉丝们比较喜爱的。特别是人物虽然实际游戏中对语言的要求非常小，但是其附带的事典中有大量对系列人物和秘密事件的文字描述。据悉，本作是由星屋负责汉化，并且已经进入内测阶段，相信用不了多久就会发布较成熟的版本了。

## 《小小大星球》中文完整版

近日台湾索尼娱乐的代理讯讯公司公布了9月份预定发售的PSP游戏清单，首先是《小小大星球完整版》与现今的版本并没有差别，但是在完整版中追加了下载素材以及15道追加关卡。《小小大星球完整版》预定于9月9日发售，暂定售价为1300新台币。而万众期待的大作《神秘海域2 纵横四海》在中文台公布于10月13日发售预定，暂定售价为1800新台币。

《小小大星球》是PS3上第一款创意十足的作品，如果仅仅是玩游戏中原本的那些关卡的话，你是无法真正体会到本作的乐趣的。本作最有趣味的地方就在于自己原创角色和各种各样的角色和关卡卡，目前许多玩家制作的角色和关卡都非常精彩，不可错过。而《神秘海域》在今年E3上的评价也相当之高，再加上都是官方中文版，确实值得期待。



## 轶闻：翻译完后的测试

文字翻译部分完成了，并不代表整个汉化工作就可以收场，事实上要做的事情还有很多。

例如繁体中文不但字数和类繁多，形状又比日文的汉字复杂许多，主机的内存经常因此而接近饱和。当然，无论是PSP或PS3都预先配备了充足的内存，可是运行游戏时能分配到字型使用的内存是由游戏的程序决定的。如果不能抑制在最低限度，并把内存容量分配给其他部分，便无法表现美丽的图像或建造精密的游戏引擎。因此字型通常只能分配到很小的一部分。日文的假名或英文字母在画面上即使输入也很大能读得出来，可是中文就不行了，太小时马上会看到片断。怎么避免大并吃掉太多内存，真是个比较麻烦的问题。

例如PSP第一款中文游戏《天地之门》便因为日文字型非常小心，而以让团队担心，于是在首度看见且清晰显示时，他们甚至高兴地抱着机器，不管是在上班时，到处拿给每个人去炫耀。

此外，改行与缺字的调整也是一大难题，中文有时会需要更大、比能明晰更，但更入后当然每行能收录的字数会缩短，也容易因为程序的设定而出现跳出框框或缺字的现象。例如GTA文化中，车厂的名字会因为程序调整而突然断行，运气不好的时候，“TOYOTA”这个名字只有“T”被留在上一行，结果其名字就像变成了“OVOTA”，最后还得靠程序员或图像设计，看懂中文也都得从命地一起来补救。

翻译后的文章角色的动作以及剧情等是否吻合是测试过程中最需要注意的地方。为实现跟日本或欧美的同步发售，汉化团队的人员多半得从开发原作的途中即开始翻译，甚至也有仍不了解状况却必须翻译的部分，结果这些翻译除测试时自己游玩并自己修正。

另外像字数限制以及程序的运作测试等都属于负责范围。那些全球同时发售的中文游戏，对玩家来说是非常过瘾又高兴的事，对汉化人员来说是种超级的挑战。不要说克服时间压力，日以继夜地早上跟日本、晚上跟欧美测试，又需要动员以人海战术才能多地测试多人连线的稳定性。为了能赶上上市，有时候汉化人员甚至需要住在公司连续熬夜，据说有的时候为了赶制某款大作的中文版能同时上市，甚至数个月都没有休息日和假期。

此外还要跟负责开发的制作人频繁沟通，即时掌握最新状况，并与相关部门调整日程。只是，原版的开发不结束，中文化的作业自然无法进行，不能以比原版游戏更赶的时间结束作业，绝对是以比其他区域同步发售的。即使假日也从早到晚工作，汉化团队的成员们也总是成为被批评或受责骂的对象。

## 《初音未来》等三款PSP游戏汉化发布

相较于上期的平静，近期PSP上连续发布了三款汉化作品，分别是由飞雪汉化组汉化的两款游戏《实战拍档 花恋》和《凯蒂猫的欢乐派对》，以及由“accedad”个人汉化的《初音未来 歌姬计划》。

《初音未来》这款游戏原本在电路上还是有着一定的人气，这次PSP版自然也吸引了不少喜欢音乐游戏的玩家。这次的汉化版为部分汉化，内容包括游戏的

近期PSP汉化游戏	
游戏名称	汉化程度
实战拍档 花恋	部分汉化
凯蒂猫的欢乐派对	部分汉化
初音未来 歌姬计划	部分汉化

主菜单以及各个界面进行汉化，但剧情方面则完全保留日文内容。据悉之所以如此，是因为游戏歌词无法汉化，所以只能采用日文字库，另外由于游戏自带的字体又的可怜，所以错字也比较多。



## DQ9即将成哄抢对象? 滥尾的“采配”

NDS上的RPG大作《勇者斗恶龙9》已经发售，其他作品为了避开这个“瘟神”纷纷错开了7月份的档期，而对于这样的超大作，估计很有可能出现以往那种大作汉化的抢手现象。不过这也只能看玩家们如何取舍自行调和了，只希望最后的汉化完成品不要为了赶时间而导致质量低下就好。

本期发售的唯一一款NDS汉化游戏为《采配所向》，这是一款以日本战国时期天下归属的最后一战“关原之战”为背景题材的策略类战略。玩家在作品中作为西军领袖石田三成，率领诸多武将、谋士与最强对手德川家康上演战略对决。展开了解战国日本历史，对后世影响深远的战争史话。这款游戏在08年就已经发售了，不过由于种种原因，直到现在才发布了个很不完善的汉化版。

本作最早于2008年底开始汉化，但后来由于主

要的翻译人员数量问题一直未能得到解决，所以最后只能宣布中止汉化。这个汉化版并不完全，汉化内容包括游戏第一章与第二章（部分）的剧情和系统说明文本，基本算是烂尾作品了。



近期NDS汉化游戏	
游戏名称	汉化程度
采配所向	部分汉化



# モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 Tri



8月1日，没有几天了，全世界猎人万众期待的《怪物猎人3》马上就要如约降临。随着玩家的期待声浪高过一波，官方的游戏情报也一个接一个地往外放，像倾盆而出的潮水一样，势要将游戏发售前期变成属于猎人的游戏世界。

今次作为发售特报的最终回，要为大家介绍的是线上联机地点——沙漠大都会洛克拉克，坐落在沙漠绿洲旁的一片土地都是全世界猎人聚集的中心地带，最惊险刺激的任务、最优质的工会服务，还有最好的同伴都在这里。另外，新地图“牙士”以及隐藏在其中的水之巨兽牙士龙的情报，也一并为大家放出。 □文/赵翔

## 引领线上猎人的案内所

驻扎在帕拉纳的每一个名为案内所设施，是猎人随时可以前往的据点。案内所是猎人进行任务、接受任务、领取报酬、修理装备、购买道具、以及进行其他各种活动的场所。案内所是猎人的大本营，也是猎人进行各种活动的中心。案内所是猎人的大本营，也是猎人进行各种活动的中心。案内所是猎人的大本营，也是猎人进行各种活动的中心。

## 等价交换的道具交易所

在道具交易所，可以在女主人处选择列表中需要的道具，用牛乳的物品与之交易。不过交换的道具必须与牛乳的物品有交换关系。交换的道具必须是与牛乳的物品有交换关系的道具。交换的道具必须是与牛乳的物品有交换关系的道具。

## 购买狩猎所需的道具屋

回复药、箭、子弹等狩猎所需的道具，都可以在道具屋购买。道具屋是猎人进行各种活动的场所。道具屋是猎人进行各种活动的场所。道具屋是猎人进行各种活动的场所。

## 取得调和所需的素材屋

调和是猎人进行各种活动的场所。调和是猎人进行各种活动的场所。调和是猎人进行各种活动的场所。调和是猎人进行各种活动的场所。

## 委托调和的便利调和屋

丰富多样的调和和狩猎活动带来了非常大的便利。调和是猎人进行各种活动的场所。调和是猎人进行各种活动的场所。调和是猎人进行各种活动的场所。

## 开发新品的素材开发屋

游戏中，一座外观相当奇妙的建筑，其实这是沙漠中的素材开发屋。素材开发屋是猎人进行各种活动的场所。素材开发屋是猎人进行各种活动的场所。素材开发屋是猎人进行各种活动的场所。

## 找同伴一起狩猎的酒场

城市中的酒场是猎人聚会集中的场所。在这里，猎人可以接受任务、领取报酬、修理装备、购买道具、以及进行其他各种活动。酒场是猎人进行各种活动的场所。

## 吃饭喝酒找乐子的食场

吃饭喝酒才能更好干活，食场就是猎人狩猎前必去的场所。食场是猎人进行各种活动的场所。食场是猎人进行各种活动的场所。食场是猎人进行各种活动的场所。

## 沙漠之都中的斗技大会

这里汇集了全世界猎人的战斗城市。在这里，猎人可以进行各种活动。斗技大会是猎人进行各种活动的场所。斗技大会是猎人进行各种活动的场所。斗技大会是猎人进行各种活动的场所。

## 线上租借式的居住房间

猎人中有人是有自己居住的场所，所以可以租借。租借是猎人进行各种活动的场所。租借是猎人进行各种活动的场所。租借是猎人进行各种活动的场所。

## 强化生产装备的武器屋

狩猎中从怪物身上得到的素材，拿到武器工房进行加工，就可以生产出相应的武器装备。武器屋是猎人进行各种活动的场所。武器屋是猎人进行各种活动的场所。武器屋是猎人进行各种活动的场所。



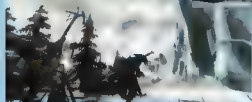
# 极寒冻土之中潜藏的凶猛飞龙

极寒之地的白银世界。永久冻结的不毛之地，这就是《怪物猎人3》万千世界的其中之一“冻土”。这片白茫茫的土地上，有着猎人们即将探索的深刻奥秘，还有着极度危险的凶猛野兽，来到这里的每一位猎人，都要做好与死神相伴的准备，因为，等待我们的将是冰之世界霸主的挑战



“外国的确比地附近还有着些许的绿色，但近在咫尺的山面却完全变成了白色，这是通向地境的冒险。”

## 通向极寒之地的绝境冒险



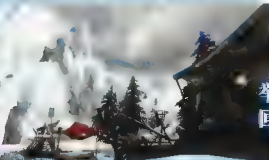
## 跨越险境向山顶迈进



“冰牙龙的咆哮会把猎人在牢地轰在原地动弹不得，在最寒冷的土地上，能活下来的只有勇者。”

## 举目苍苍的极地中 回响着来自深渊的咆哮

“相对于极寒的山中，山下还相对比较安全的，可以将烤肉磨刀做紧狩猎准备。”



## 盘踞冻土的冰之霸王 立于极地顶点的冰牙龙

屹立于永久冻土之巅的，是被称作冰牙龙的白色飞龙，在这严寒冷酷的环境中，怪物们都以独自の习性进化着，衍生出与其他地域截然不同的活动生态，因为食物很少，靠捕食为生的怪物都有着极为高效的捕猎手段，冰牙龙更是其中的佼佼者。



## ——汇集猎人新作完整情报的最终回 情报“发售前最后的期待篇”

截至本期刊，有关《怪物猎人3》的前期报道就算全部介绍完毕，官方发布的全部信息，我们都已经分在各期杂志中，毫无遗漏地介绍给了大家。将这些东西综合起来，完全可以尽量大程度地了解这款游戏所包含的内容。

孤悬大海中险恶的海龙、沙原荒原中潜伏的土沙龙、火山熔岩中横行的暴龙、雨林沼泽中隐藏的灯鱼龙，以及这次冻土雪山中傲视万物的冰牙龙，这些代表了各自生态区域的强大怪物向我们展示了这款新作的全面面貌，纵观这千变万化的冒险世界，猎人们的冒险即将踏入新的次元。

这次登场VH的新作，玩家们最关心的恐怕就是取机的问题，因为不像PSP那样可以无脑插的便捷取机，A 要进行多人组队狩猎的话，需要运用VH上网登陆官方服务器进行线上游戏，并支付每月必须的月费才可在钱多人游戏，所费的手续相对比较繁琐，最主要的，弄张国际信用卡是必须的条件。

## 发售前紧急追加情报

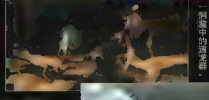
康尼薇精的官方再一次放出了《怪物猎人3》的新情报，这是一个位于冻土地图的新怪物，能防白色速龙群的马龙首领，融入极寒地带的洁白影子，这种集团行动的小型怪物无疑会给人带来不小的麻烦，这些小型怪物会从口中吐出带有催眠效果的体液，猎人一旦昏倒中就会昏迷过去，相当麻烦的杂鱼。



## 统领白速龙群的首领



## 极寒冻土中的杂鱼们 难缠的小鬼



1 BOSS战中就碰到这些东西的困扰。

## 贝利阿罗斯

## 屹立于冰之世界顶点的冰牙龙

屹立于冻土之地的白色飞龙，浑身上下都透着一股神圣的气息，寓居于极寒的最低处，偶尔会捕食，自由的案例不多，与地底民同作伴，守护领土，样发展。冰牙龙属飞龙种，能进行短距离的飞行。

# 极限脱出

# 9时间9人9之扉

平台	开发商	发行商	发售日期	游戏类型
PS2	史克威尔艾尼克斯	史克威尔艾尼克斯	2007年12月14日	冒险解谜

以密室逃生为主题的悬疑冒险游戏《极限脱出 9小时9人9之扉》由SPIKE制作，本游戏集结了非常强大的制作阵容。担任游戏导演的便是曾经制作著名冒险游戏《Ever 17—the out of infinity》的打越钢太郎先生，也许国内玩家不是很熟悉。但是看着游戏入设，是不是非常眼熟呢？没错，本作的角色设计担当正是以设计《废馆》系列角色而出名的西村纯老师，制作总监是ChunSoft的中村光一。 □文/藤子

## 生存游戏开始

在密闭的馆中寻找出路年轻人

代号为紫色的连衣裙少女

## 九人生死在呼吸之间

游戏中的9名主角，分别来自不同的地方是接受一个名字叫“ZERO”的神秘男子邀请(?)，被强制绑架到这里的。在紧闭的墙壁和死亡的威胁下，他们不得不参加这个名

为“Nonan Game”的生存游戏，为了逃出这个与世隔绝的地方而相互帮助。游戏本身包括以文本为主的小部分和以玩家操作为主的新谜部分，两者交替进行。

### 走到一起的陌生人



↑网名叫“Sants”的Zanta，看上去比主人公要强壮一些。



↑网名叫“Sants”的Zanta，看上去比主人公要强壮一些。

### 什么是命悬一线的生存游戏？

在游戏开始的时候，参与游戏的9个人每人手腕上都戴着一个像手表一样的手环，上面有1-9的数字，他们在封闭的迷宫中探索，用自己手环上的数字打开对应数字的门窗。有一些门锁的数字需要将同伴们手环上的数字相加，最后得出相应的数字。但是能够进入每一场所冒险的人是有数的，如何组队队伍为图就玩家的同题。



↑选择不同的人手环上的数字组合，就可以打开固定数字的门窗。

### 神秘邀请监禁九人 突破禁闭寻求生机

所谓“数字根”就是由一组数字相加，只要得到的结果在2位数以内，就把各位数字再次相加，直到得到一个小于10的数为止。比如数字5、7、9相加等于21，之后再把2和1相加，得到的3就是数字根。



↑ 起先服毒之后，伙伴的好感度就会上升。接下来会发生什么？

### 调查可疑的场所

### 依靠同伴们的暗示 找到谜题答案

根据报纸的记载，必须发生集体失踪事件，当时一共有16人下落不明。



↑ 在浴室中发现的人体标本模型，在密闭的环境下显得异常诡异而恐怖。



↑ 这个红发少女和穿着带帽的大球头又是哪种神秘呢？还有许多谜题尚未解开。

——请问一下，打越先生过去一直在别的公司，您是怎么进入ChunSoft公司与石井先生共事的呢？

**打越** 以前我和ChunSoft合作过手机版的《恐怖惊魂夜》，当时就合作得很愉快。那时候我还只是一个自由职业者，后来也就被在那时候受到了石井先生的邀请。于是在一年半之前，我就进入了ChunSoft公司。

——能不能谈一下本作的基本游戏部分制作的概念呢？

**打越** 之前网上很流行“密室逃脱”这种网页游戏，我们就以这个类型的游戏为基础，再增加一些有深度的剧情，像“为什么这些人会到这里来”、“囚禁他们的场所究竟是什么地方”等等。

这些谜团都将在剧情的发展中陆续得到展现。还有就是随着剧情的推移，我们可以了解各位角色所隐藏的过去的故事，以及在突发杀人事件之后寻找犯人，还有，整个事件的幕后主谋到底是谁，这些谜团都经过环环相扣的推理被解开。

——角色设定请到羽村老师，真是有点令人惊讶呢。

**石井** 我有个朋友说，也许可以拜托西村老师接手这个游戏，于是我就觉得，就算不行也没什么损失，就抱着试试看的心情去请他了。结果西村老师很高兴地答应下来。这倒是我们始料未及的。西村老师的工作十分繁重，不但每个角色都制作了细腻的动画，在

游戏里还有众多的剧情画面，都是由西村老师设计的。

——游戏中由3到5人组成队伍，那么逃不掉的人到最后会怎么样呢？

**打越** 在一个空间里有好几扇门，留下的人可以继续组成队伍，打开其他的队伍，两方的人马会再次会合。之后队伍可以重新组合，就可以继续往前走了，冒险也可以继续展开。

——九人一组的样子似乎很难控制，是不是太复杂了？

**打越** 因为游戏系统会直接显示谁和谁在一起组成的数字是多少，所以玩家只要简单地选择就可以了。我觉得游戏的进行并不难，就算数学不好很顺利地可以一直下去。

**石井** 虽然数字的出现是有规律的，但是一点探索下去的话，就会觉得“怎么这些人总是在一起，太可疑了”感觉就像在《恐怖惊魂夜》里寻找犯

人那样惊悚呢。

——在游戏里有没有打越先生所期待的令玩家们惊喜的东西呢？

**打越** 这一点我很有自信，我准备了许多超越《Ever 17》的惊悚题材，希望大家期待。

**石井** 打越说过“只要玩过就会被震撼”，许多解谜要素都是DS机能才能实现的哦，这些机关正在严阵以待，大家准备好玩吧。



《继续推出》剧本原案&游戏导演  
打越钢太郎 Takemura Tetsuya

## 由双重画面构筑的新型文字冒险游戏

游戏的小说部分由文字冒险组成。游戏的时候需要阅读在上下屏幕中显示的文字，通过选择不同的分支，使剧情进行下去。开启标有数字的门锁，也是选项之一。在开门的时候选择对象不同，在过去之后产生的影响也会不一样。在标有数字的另外一端，一般来说都是密室之类的房间。而向谜题部分挑战的部分就是“脱逃部分”，在密室需要许多条件才能打开全部的机关，有时候需要使用特定的道具才能将这些机关解开，使游戏顺利地进行下去。另外随着游戏

的推进，同伴之间的关系也会影响后面的剧情。不知这部作品会不会像《恐怖惊魂夜》那样有数不清的奇怪结局呢？这种类型游戏的最大特色，就是游戏中人物们的命运会随着玩家的选择而发生变化。那么，在游戏中要达成3人全部成功脱出的完美结局，或者实现超越完美的完美结局，也成为玩家们追求的目标。嗯，老实说，对于这种结局有兴趣的玩家比较特别一些。总之还是在游戏发售的时候，向大家自己亲身体会感受一下吧。



！事件发生的瞬间，大家究竟看到了什么令他们目瞪口呆的场景？



## 序章：九人生存游戏的开始

主人公是一个普通的大学生，名字叫南条。原本每一天都过得轻松平凡的他，却在连他自己都预料不到的情况下卷入了一个巨大的阴谋。一天，当值醒来的时候，他发现自己身在一个完全陌生的密闭房间里。环顾四周，他看不到任何熟悉的面孔。不过，他注意到房门上写有南条写有红色的数字“5”。虽然主人公因为被囚禁而感到十分害怕，但是他开始冷静地思考逃生的方法。他开始试图从窗户外面观察外面的情况。一个戴着面具的神秘男子的身影出现在他的脑海中。他是在南条回家的時候袭击了他，把他带到这里。在他失去意识之前，这个男子是这样对他说的：“从现在开始，请你玩一个游戏。Nanor Game——九人生存。这是一场赌上你的生命的刺激的游戏。”





# 韩风日式新作即将降临暑期 王权之争演绎爱恨之物语

由韩国SOFTMAX公司与BANPRESTO联合开发的《真名法典2》即将于8月6日发售。作为一款“韩风日式”的RPG游戏续篇，本作着实吸引了不少RPG爱好者的目光。著名画师金亨泰绘制的唯美人设，3D后的漂亮造型，都是吸引玩家的亮点所在。

□文/陈静



マグナカルタⅡ

本・作名	真名法典2	2009年8月6日
角色加成	NBG	8379.1%
OSD	1人	2.2% (共1.2%)
		12岁以上

## 艾鲁加

艾鲁加是游戏中的重要角色之一，她拥有强大的战斗力和独特的技能。在游戏中，玩家将体验到她与敌人之间的激烈战斗。

## 泽非

泽非是游戏中的重要角色之一，她拥有强大的战斗力和独特的技能。在游戏中，玩家将体验到她与敌人之间的激烈战斗。

## 梅莉萨

梅莉萨是游戏中的重要角色之一，她拥有强大的战斗力和独特的技能。在游戏中，玩家将体验到她与敌人之间的激烈战斗。

## 修恩战特

修恩战特是游戏中的重要角色之一，她拥有强大的战斗力和独特的技能。在游戏中，玩家将体验到她与敌人之间的激烈战斗。

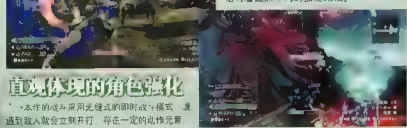
## 转换角色战斗风格体验不同的性能特点 赢得胜利的关键点

本作中一个最重要的系统，就是角色风格的转换。每名角色都有着两种不同的战斗风格，随着风格的转换，角色可以装备的武器、可使用的技能都会发生变化。比如男主角捷多就有单手剑与双手剑两种风格。



## 育成战斗风格习得技能增强角色的能力

战斗风格是可以育成的，即职业进化系统。角色升级时会得到相应的SP点数，用以学习技能强化角色的能力。而各种风格有着截然不同的技能路线。



## 直观体现的角色强化

本作的战斗采用无缝式的即时战斗模式，战斗时敌人就会立刻开始，存在一定的乱作元素。

## 运用世间万物存在的原生物质强化武器 集结众多新颖要素的新型即时游戏模式

本作中存在着一项名为“卡蒙多”的特殊强化道具，卡蒙多有多种效果，将之附加到武器上，就会给武器加温和强化效果。



战斗一直是游戏最重要的一个系统组成部分，结合众多新颖要素的战斗会让玩家兴奋得多。

## 继承前作传统的优点 加以革新强化增强游戏性

## 高度战略性的即时自由式战斗

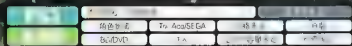


除了4D画面还会有对话框来推进剧情。

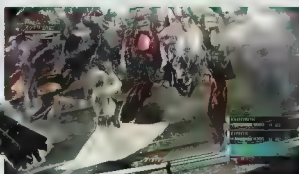
# 少女的 眼眸中诉说着什么

继初次公开的两男一女后,《永恒轮回》终于公开了第四名重要角色——聪明、清秀的美少女,时尚妖艳的服装,这位叫Reanbell的女子包揽了本作所有的一切特征。她还是贯穿故事主线的重要人物,也是主人公队伍中的一员。她会在游戏中演绎怎样的故事呢? □文/

## END ETERNITY

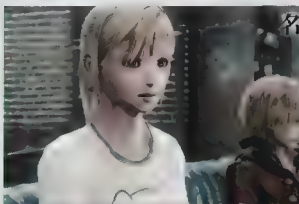


## 楚楚可人却异常坚韧的美少女



1 外表楚楚可人的Reanbell,却拥有着惊人的战斗力,手枪、机枪、榴弹炮等等各种武器,兵器都非常精致,一点都不输给男人。

Reanbell是在特殊情况下与众人相遇的。她的出现对故事的发展产生了非常大的影响。身上隐藏着各种秘密的团。她的身份到底是什么?对于主人公一行来说,Reanbell更像是女主角的存在,不管是生活还是战斗,她都有着不可或缺的作用。



## 名为巴泽鲁的最后避难所 冒险篇章由此开始

本作的舞台发生在一座名为巴泽鲁的人工建筑境内,主人公一行的冒险将在境内展开行动。除了会发生各种各样的主线剧情外,还有着很多支线任务等待玩家去执行。这些都是分散于塔各处的支线任务,许多NPC会提出种类各异的委托,选择接受即可对他们进行帮助。完成后会拿到相应的报酬。



梦想,是由人们亲手创造出来的吗?

Reanbell



在村里居住的少年布兰德迎来了自己的生日，今天也是他第一次前往城里，并且即将被承认为大人的日子。

然而当他寻访城堡的时候，国王正因公主被北方的魔王拐走而烦恼着……

# 光の4战士™

ファイナルファンタジー 外伝

## 四名少年少女

## 共同演绎一段新的冒险篇章!

系列名称	光の4战士 最终幻想 外伝	制作公司	スクウェア・エニックス
制作会社	SQUARE ENIX	平台	DS
年龄	7歳以上	发售日期	2008年12月13日

最近SE公布了 一款NDS平台的角色扮演游戏《光之4战士 最终幻想外传》。从名字就可以看出来，本作为最终幻想系列的外传性质作品。负责开发本作的是曾经制作了DS版移植作品《最终幻想3》和《最终幻想4》的开发人员，考虑到这两个移植作品的素质相当之高，

因此即便本作只是外传，应该还是值得我们期待的。

据悉，本作是以“将过去时代的RPG以目前的技术创造出最佳表现”为主题，描述了水晶、龙等幻想题材的经典RPG游戏。此外，本作还将有转职系统、低延迟系统中加入许多新的要素。 □文/北 斗

加入众多要素 全新的外传故事



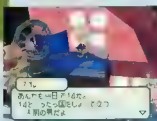
↑游戏最开始的剧情，国王为什么总是喜欢将重任托付给P呢？



### 传说中的光之四战士登场 揭开那段神奇之旅



这次的技能系统采用了类似俄罗斯方块那样的组合玩法，玩家需要将不同技能对应的方块进行组合，战斗中可用触屏直接发动技能。



### 战斗画面将采用斜视

从上图来看，本作的战斗画面应该不是传统的两面对战，而是多少有些45度角的样子。看来在主角所生活的国度里，男孩子只要到了14岁就已经标准成长为大人了。

### 利用专门的“皇冠”来转职



这次玩家若想要转职，就需要戴上对应的“皇冠”，这就是所谓的“转职皇冠”。皇冠的佩戴位置是在角色的头上。皇冠的佩戴位置是在角色的头上。皇冠的佩戴位置是在角色的头上。



↑转职是传说的魔法，不同的职业能装备的物品也不同。

### 采用绘图风格来为你展现幻想的世界

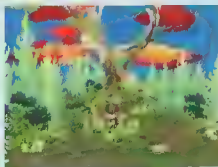
男子汉的成年礼 目标救出公主



本作将是一款幻想风格浓厚的游戏，由近乎于小人画似的图像来表现，原本系列中常见的中世纪风格要素也会以现代的形式重新制作而再现，包括街道、迷宫等等。此外还会引入时间的流逝以及白天与夜晚的切换，进入黑暗的夜晚还必须要有火把才行，平常同伴们也都会直接跟随在主角的队伍行进中，中表现出来。



这次采用了类似俄罗斯方块的组合玩法，看上面就能感觉到。



习惯了传统的回合制战斗，这次的突然转变是否让人能够去习惯呢？



# 以暴制暴降魔怪 用你的神机消灭狂神

## 巨修罗

人称“骏足雷帝”的雄壮怪物

体积巨大的修罗是一种的怪物。它的身体“神机”的部分可以发出强大的电击，施展出强大的攻击。这种怪物的弱点竟在于腹部，瞄准它腹部的位置，用重武器攻击它的话，必有多人合作才行。

## 狂神神机

猎捕狂神武器神机的最强状态

在神机上诞生的狂神细胞在获得了一定的能量之后，就可以转换成吞噬状态。玩家在战斗中获得的特殊攻击子弹除了可以用于枪型态的攻击之外，还可以转交给同一名伙伴身上，进一步增强威力。

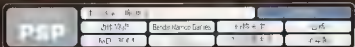
# GOD EATER

## 多人联机作战，新作热血登场！

对于日本PSP玩家来说，《怪物猎人》是最吸引他们的系列。不知是否看中了这款游戏巨大的商业利润，现在Bandai Namco Games也在尝试制作一款类似的联机对战游戏。这部名为《怪物猎人》(God Eater)的作品将于2009年秋季推出，以多人联手共同对抗巨大怪物为主题。游戏收录100种以上的丰富任务，支持Ad Hoc模式无线网路4人组队合作，向《怪物猎人》挑战。

游戏以近未来的地球为舞台，突然

出现了一种叫“狂神”的巨大怪物，它们到处肆虐，使得地球陷入一片混乱。有人放弃抵抗而祈求求援，有人则是奋起反抗来对抗命运。打败狂神唯一的方法，就是靠狂神的细胞与人体连接，作为武器操控。这种运用该技术所制造出的武器被称为“神机”，使用神机战斗的人则被称为“猎手”。在游戏中出现的5名角色性格各异，使用的武器却是一样的。整个游戏更强调团队合作，而且对动作操作要求很高。 □文/林子



主角的战斗装备系统(和怪物猎人)更吸引画面游戏的玩家。



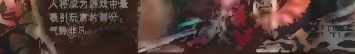
在主角使用神机采用吞噬状态的时候，就可以将怪物腐烂。



在联机的时候，玩家之间的互相帮助和配合是十分重要的。



与同伴通力合作，将所有魔物一网打尽！



粉碎一切强敌！

像这样连通的敌人将成为游戏中最吸引玩家的部份，可谓非比寻常。

“魔幻与科学结合的武器“神机”

猎手们所操作的“神机”是和结合多种特性的生化武器，具备“剑”“枪”与“捕食者”等3种各具特色的形态，战斗中只要用一个按键就可以随时切换。游戏的一大特色在于让武器吃怪物来夺取怪物能力的“捕食”系统。当神机切换为捕食形态时，所连接的狂神细胞会变化成血盆大口的模样，以撕咬的方式来攻击怪物。当成功吃怪物之后，就会进入“神机解放状态”，攻击威力与行动速度大幅提升，还可以在一定的时间内施展两段跳击蓄力攻击等行动，并可获得怪物拥有的特殊攻击子弹。





# J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろ!6

1人・2人・4人同時プレイ可能	対応機種
プレイ人数	SEGA
MD・ROM	2人
	プレイ人数
	対応機種

## 用你的智慧营造最强球队! 球会创造最新作登陆PSP

以经营足球俱乐部为主要特色的著名模拟游戏《J联盟足球会创造》的最新作将于今年秋季推出，而且对应平台是PSP主机。对于喜欢这个系列又拥有小P的玩家来说，这个消息真是太好了。本作采用了全新的制作理念，并且针对PSP的机能进行了优化。玩家们可以将游戏文件安装到记忆棒中，节省了大量读盘的时间。利用AD-HOC功能，可以实现无线LAN对战。同时本作也保留了系列传统的精华，让玩家们在充分感受到“球会创造”的魅力。

和以前各代一样，玩家们在游戏中扮演球队经营者的角色，率领自己的球队参加日本的J联盟比赛。通过施展经营和指挥的能力使自己手下的队伍在比赛中逐渐得到强化，最后登上J联盟冠军的宝座。本作最吸引玩家的地方，就是除了经营虚拟的球队之外，也可以将J联盟中实际存在的球队收归自己门下。全日本J联盟的32支球队将以真实的方式登录，球队的各种数据如资金总额、初始赞助商、球队竞争目标等都与现实当中一致。对于每天在电视机前观看球赛的玩家们来说，这样的设定显然具有更大的吸引力。日本足球界的前途就在各位手中，不知道大家是否有身临其境的感觉呢？莫玩家 要是欧洲版多好！

814000万円

名前	年齢	身長	体重	ポジション	能力値
川崎 健太	24	185cm	75kg	FW	92
山崎 隆太	25	180cm	70kg	FW	88
田中 裕太	26	185cm	75kg	FW	85
佐藤 健太	27	180cm	70kg	FW	82
鈴木 健太	28	185cm	75kg	FW	79
高橋 健太	29	180cm	70kg	FW	76
中村 健太	30	185cm	75kg	FW	73
小林 健太	31	180cm	70kg	FW	70
西村 健太	32	185cm	75kg	FW	67
山口 健太	33	180cm	70kg	FW	64
北村 健太	34	185cm	75kg	FW	61
田村 健太	35	180cm	70kg	FW	58
佐々木 健太	36	185cm	75kg	FW	55
渡辺 健太	37	180cm	70kg	FW	52
森田 健太	38	185cm	75kg	FW	49
山本 健太	39	180cm	70kg	FW	46
水野 健太	40	185cm	75kg	FW	43
木村 健太	41	180cm	70kg	FW	40
高木 健太	42	185cm	75kg	FW	37
石川 健太	43	180cm	70kg	FW	34
山口 健太	44	185cm	75kg	FW	31
北村 健太	45	180cm	70kg	FW	28
田村 健太	46	185cm	75kg	FW	25
佐々木 健太	47	180cm	70kg	FW	22
渡辺 健太	48	185cm	75kg	FW	19
森田 健太	49	180cm	70kg	FW	16
山本 健太	50	185cm	75kg	FW	13
水野 健太	51	180cm	70kg	FW	10
木村 健太	52	185cm	75kg	FW	7
高木 健太	53	180cm	70kg	FW	4
石川 健太	54	185cm	75kg	FW	1

## 全日本32支球队全收录!



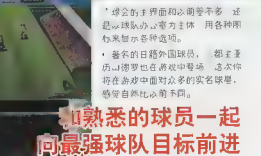
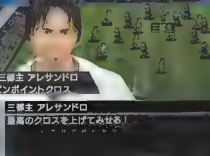
1 这些J联盟中的球队是《球会》玩家们梦寐以求的。

## 前日本代表队教练热情登场!



## 球会的经营与选手的交涉更加细致化

招兵买马的交涉工作是本系列重点之一。玩家在作为领队跟球员谈价钱的时候，需要像金额可能进行多次协商，这一点和原作是有区别的。但是在交涉的时候，还可以和选手谈很多话题，根据选手的不同，选手会做出不一样的反应。玩家可以依据各位选手的个性，对其施展自己巧舌如簧的“说辞”。功夫，成功之后就可以顺利将一些优秀的球员收入自己的门下。



和熟悉的球员一起  
向最强球队目标前进

# 为传统作品注入新概念的经营游戏

本作的开发概念是“将《球会创造》继续‘球会创造’化”。这究竟是什么意思呢？我们将向游戏制作人、日理一编寻求答案。

## 开发概念的含义

——请你说一说，什么是“将《球会创造》继续‘球会创造’化”？

山田 照一郎：以下，山田）这是模仿日本队队的教练西姆先生说过的“将日本队继续日本化”而提出的设计概念，算是本作的关键词吧。说得简单一点就是重新审视《球会创造》这部作品，把“真正需要的东西”和“不需要的东西”理清、之后展开创作。我们遵循“大玩家的意见，把《球会创造》中最受欢迎的部分保留下来。因为这是正统作品的第6部，所以一开始的时候我们就很重视游戏的创作。

——那么，能否具体说一说怎么制作呢？

山田 比方说，如果从重视游戏中的演出部分，那么游戏的节奏就会拉长、游戏的节奏就会被拖慢。其实节奏不是很重要的一部分吗？为了做出让玩家们玩起来感到更舒服、更亲切的作品，我们对游戏的要素进行了审视。

——因为可以安装到记忆棒中，所以游戏节奏应该没什么问题吧。

山田 是的。其实我们的设计可以保证“就是不安装也可以顺利进行游戏”，所以游戏的节奏方面不会有什么妨碍。这次我们在提升游戏节奏方面从根本的地方着手，请大家放心期待。

## 制作时兴的游戏

——能够创造名星级别的球队，也是“《球会创造》的‘球会创造’化”中的“环”吗？

山田 本作的另一个制作概念就是“制作符合当今流行趋势的时兴的游戏”。在J联盟刚起步的时候球队数目比较少，因此我们可以增加许多新的球队，让玩家在自己喜欢的城市组建J联盟的队伍。现在J1和J2一共有36个城市了，更多的玩家们所居住的城市是有球队的，肯定会让玩家们在游戏里也支持自己本城的队

伍吧。我们考虑到，如果不做可以打动玩家的作品，就不会有真正的J联盟游戏，所以我们也让玩家们有更多机会使用实力的球队来玩。另外，还有“J联盟冠军杯”之后与世界杯杯赛对决”这样的舞台存在。过去这只是梦想，现在却已经是现实了。我们也在考虑，以后把什么样的梦想带进玩家们。这些世界之外的，我们该做什么呢？我们把这部分作为附加要素放在游戏中，争取做出一部既符合流行节奏又充满梦想的《球会创造》。

——那么在初期选择J联盟球队的时候，最早的一批选手是什么风格呢？

山田 要使用每个球队现有的资金，与现在的选手签订契约。至于初期有多少钱，这个还在探讨中，不过我们保证初期的资金足够把选手们留下来。

——不同的球队，初期的条件也不同吗？

山田 是的，不同的球队起点不一样，初期建立的目标也不一样。比方说，如果球队一开始的实力就很强，那么就要以击退世界为目标，强队就算取得了J联盟优胜也不会有什么特别的剧情发生。对于在J联盟里多次取得优胜的球队来说，夺得冠军亚军不是目的，只是一个中点站。当然了，就算选择强队，也不是轻轻松松就能打下来的，获得乐趣之前总要吃点苦痛。

## 为实现改善而改变

——本作的转会系统和强化方面会有什么变化呢？

山田 转会会有完全转会和租借转会的区别，这一点和5代是一样的。不过这次通过租借转会取得的选手，可以在期满后自动成为正式转会的球员。租借转会成为“期”更加细致的策略系统。与此同时我方的球员转会到其他球队也变得更容易，也就是说我方的球员可能会被更容易地被对手抢走。此外转会还可以分期付款，整个人事系统使选手的转会变得更加主动。

——那么请说“选手觉醒”是什么样的系统呢？

山田 关于这点在之后会有详细介绍的。这个是为了解决过去的《球会创造》遗留问题想出的要素。以往《球会创造》中选手的能力极限非常固定，能力较低的选手，就算经过培育也无法参加世界级的比

赛。不过这次使用了这么多J联盟的实名选手，要是不能在比赛中比赛的话就太可惜了。“选手觉醒”是为了打破这种局面而设计出来的新系统。对于向玩家们投入感情较多的玩家来说，这个系统是很值得期待的。

——5代中取消的“亮点演出”会重新回归吗？

山田 当然会有了。在书写动作预告和亮点演出结合的时候，整个比赛的气氛会变得相当热烈。

## 竞争对手由自己决定

——在这里想问一下，这次对于对手球队的设定吗？

山田 本作会在游戏开始时由玩家选择对手的球队。

——会有原创的对手球队吗？

山田 如果你开始的时候选择原创球队，那么同时也会出现一个原创的对手球队作为对手。你可以选择它，也可以选择已经存在的球队。

——对于球队的相关事件也会有了？

山田 是的。不过玩家们希望做得到和以往不同……

——其他事件也会有所改变吗？

山田 在现实世界想赢一个足球的话，就必须依靠有关部门的力量吧。我们在游戏中设计了类似的事件。想扩建球场和球队大楼的时候，像是好事（长）；这样的行政长官就会出现。在游戏中每4年有一次选举，如果球队发展不错，县长就会当选了拉选票而支持兴建球场。

——请问实名选手会采用什么时期的资料呢？

山田 目前不确定，因为很多人可能转会（笑）。我们想等到最后把最新的资料用在游戏里。

## 起用奥西姆的理由

——最后能说一，为什么要把奥西姆先生在游戏中登场吗？

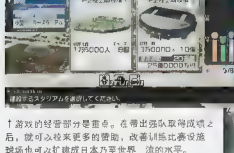
山田 我是无论如何都想他登场，这就是最大的理由（笑）。在日本队逐渐取得进步的时候，他却因为健康问题暂时离开，我感到很失落。虽然我和非亚利亚斯教练不太熟，但是我还是希望他能够出现在J联盟的舞台上。他的每一句话都能打动球迷们，所以我希望让他的话语在游戏中出现。

# 利用“觉醒”系统打造最强的球员

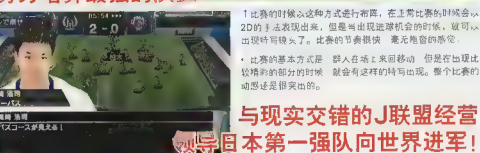
在招募工作完成后，对已经加入球队的选手进行培养也是相当重要的工作。毕竟球员的能力是一方面，如果不能适当地加以诱导，那么他们离成为足球巨星的梦想的距离只能越拉越大。本作在培育球员的能力时增加了“选手觉醒”系统，每个球员的状态栏下方会有一个特殊的“觉醒指数”（Awakening Point），说得直白一点

就是这些球员具备的潜力。如果能够用合适的方式进行激励，这些球员就会在训练和比赛中出现“觉醒”的情况，身上隐藏的潜能被激发出来。这样即使平时看上去一般的球员，也有可能爆发出极好的状态。如果这样的球员在场上多个的话，战胜强大的对手不再只是梦想。把你手下队员的潜能通通发掘出来吧。

## 努力培养最强的队员



↑游戏的经营部分很重要。在得出强队取得成绩之后，就可以获得更多的资源，改善训练设施，球场也可以扩建成日本乃至世界一流的水平。



↑比赛的时候以这种方式进行比赛，在正常比赛的时候会以2D的1/3表示出来，但是当出现进球机会的时候，就可以出现特写镜头了。比赛的节奏很爽，毫无拖沓的感觉。

↑比赛的基本方式是球人在场上来回移动，但是会出现比较精彩的部分的时候，就会有这样的特写出现。整个比赛的动态还是很诱人的。

## 与现实交错的J联盟经营 领导日本第一强队向世界进军！



# 侍魂 SAMURAI SPIRITS

《侍魂 闪》是去年街机版同名作品的XBOX360移植版。最初本作是为庆祝《侍魂》系列诞生15周年而推出的作品，登场的角色有24人，其中11人为全新角色。《侍魂 闪》保留了系列中拥有一击必杀威力的“大斩”，3D化游戏方式实现了角色在3D空间中横纵无碍、自由自在的攻击，并增加全新的“魂”系统，实现攻防双方的形式逆转。本作还有危机状态下的一步逆转技“一闪”的存在，而“愤怒爆发”则可以使角色的攻击力和发动技数增加。危机感获得的不败反败也是这次360移植版推出的一大原因。 □文/北斗



↑本作系统是侍魂1代，废除一切复杂难懂的操控，确立了简单及易玩的操作性。不需高超的技术，玩家均可享受其中的爽快感和乐趣。

4+ 记忆 个性	显示选项	SHOWPLAYMORE	格斗选项	战斗
END				

## 追求刀剑格斗极意的侍魂能否翻身？

因为早期的格斗都是徒手格斗型，SNK有鉴于此于上个世纪90年代年推出了武器格斗的侍魂系列，推出后立马广受欢迎。而第二部作品，也就是1994年的《侍魂2 霸王丸地狱变》，更是让人赞不绝口。流畅连贯的动作，残酷带血的厮杀，还有那些

漂亮的超必杀技，尤其是霸王丸那可怕的“封神斩”让人百玩不厌。

近几年来侍魂随着SNK似乎也已开始衰落，人气也远较当年低了太多。之前360版的复刻作品《侍魂2 霸王丸地狱变》销量一般，不知本作结局会如何。



刀剑碰撞的激情 生死一瞬中的极意

↑本作当初是作为SNK旗下侍魂系列3D化三度发表作品中的一款，360版是年内推出。



↑刀与剑碰撞的瞬间便爆发出耀眼的火花，这也是本作最大的吸引力之一。



“将灵魂献祭给魔度的人们，为了向死者复仇从死亡的深渊中再次苏醒过来”并召唤了能统治活人世界的不死军团。作为一款以不死军团为主题的PSP游戏，本作以《不死军团》为题材，本作具有当年游戏360版的3D，所以本作作为光荣与VECMO合并后的首作作

《不死军团》在战斗中，玩家将控制三名拥有不同能力的角色在固定地图进行战斗。而游戏中的“不死化”系统，就是玩家能够将自己“不死化”，来提前自己的死亡。从剧情设定上来看，确实有些反派角色的味道。而游戏中的不死军团，也是本作的一大特色。游戏中的不死军团，让玩家能够体验到一种

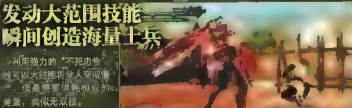


为了要国王复仇，为死亡深渊之中苏醒



尽量削弱敌体力 加大魔法成功率

↑本作具有360版PSP版所没有的魔法系统，玩家可以通过魔法来削弱敌人的体力，加大魔法的成功率。魔法系统，让玩家能够体验到一种全新的战斗体验。魔法系统，让玩家能够体验到一种全新的战斗体验。



发动大范围技能 瞬间创造海量士兵

↑利用强大的“不死化”技能可以大范围地召唤大量不死军团，让玩家能够体验到一种全新的战斗体验。不死化技能，让玩家能够体验到一种全新的战斗体验。



战斗类似无双

↑战斗中不需一味制造僵尸，根据情况采取对应战术。

过关后能强化武器

↑在过关后会给予玩家评价，并会根据玩家的战斗表现给予奖励。玩家可以通过奖励来强化自己的武器，让玩家能够体验到一种全新的战斗体验。

# 地球联邦 高达NEO

Wii	Wii U	3DS	PS3	PS4	PC
Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U
Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U

过去地球曾发生过好几次的世界大战，在历史上称为“世纪战争”，经历这些战争之后的数次能源革命最终于成功因此一个代表永久性的世界统一机构诞生了。为了不再进行国家之间的战争，地球各国都签署了和平宪章，人们开始庆祝新的纪元号未来世纪 F.C. 的诞生。虽然消除了国家之间的战争，但是并不代表战争的本质就是人类社会中的消失了。

F.C.60年在身为国际竞争的“高达

委员会”上爆发了人称“高达战争事件”的大骚动，最后以跨越国境而携手合作的高达战士们们的努力该事件才最终获得解决。时至今日，F.C.61年，世界正享受这个这一难得的短暂和平的时光，人们发现一场空前绝后的巨大危机即将降临地球。

以上就是这次的Vn版机战最新作“NEO”中的前情概要，而一场新的铁血机器人之间的战争即将再次打响。 □文/北斗

## 机战最新作登录Wii



“迄今为止，也只有更早以前他所驾驶的魔装机神系列作品中，唯一一个全面的特例了。”

# CALLING

Wii	Wii U	3DS	PS3	PS4	PC
Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U
Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U	Wii U

本作名为《CALLING 黑色来电》，由HUDSON负责实际开发，KONAMI负责代理发行。游戏登陆平台为Wii，发售时间目前还没有具体确定，暂定为2010年的某个时候。游戏的故事背景基于一个都市网站传说，有一点类似于网络版的《咒

都》，通过进入该网站，使用者可以接收到来自“异界”的电话，并且进入到被称为“境界”的来世的地狱边境。故事的大部分事件应该就是在这些发生的，从目前公布的画面来看，本作将是一款典型的日式风格恐怖游戏。 □文/北斗



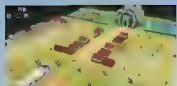
**名为境界的异界**  
一手机会不时收到游戏哪鬼魂的来电，通过与它们的沟通，有时会成为解谜的重要提示。



一本作是以第一人称视点来进行的，视点的移动则是以指针方式来操作。



**用你的万能手机  
与异界鬼魂进行沟通**



除了没有网络版外，机体大小的不致也是本作的一大特征，镜头的角度以及高度都可自由变更。

## 再次采用3D地图 构建全方位的关卡

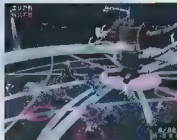


## 机体大小直接体现 镜头运用随意自如

机体大小可在圆形的区域内360度自由移动，移动操作使用控制杆的移动键来直接移动机体。

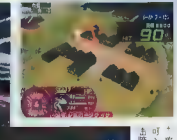


这次的地图构建为了以往不太样，看过地图后就会觉得，原来是这样才需要这样做的。原景是



## 绕过障碍物的直击 全新的曲线攻击系统

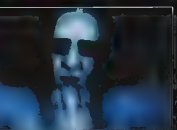
以往的《超级机器人大战》作品都是2D方式进行制作。这次则采用了超级机器人大战GC中的部分技术来制作本作游戏。



攻击系统方面更注重的就是可以透过曲线攻击，系统更注重的障碍物的敌人。

## 参加活动时可能 会遇到的各种角色

本作是由无数角色的视点来描述这个故事的一群群剧。随着一步步展开“境界”内的谜，不同的人物间会出现交互，揭开更深层次的谜。



在任意地方，恐怖事件都会发生，这时鬼魂们会主动攻击主角。

## 面对凶恶的鬼魂

一发生事件，鬼魂攻击主角时如果回避失败的话会直接GAME OVER，你能选择的只有逃。



## 一切恐怖的根源，都来源于那个网站

神秘网站“黑之页”，进入后画面只会显示一片黑色的背景，只有几个数字的古怪网站。偶然间，被选中这个网站时会进入它的真实世界。得知进入这个网站那天会的人会受到来自异界的来电。从此永远得与生与死的纠缠之后……今晚又有许多人受这个传言吸引，而被聚集在这

个“黑之页”聊天室内了……本作采用的是第一人称视点，主要是以手机作为游戏进行和世界地图的关键道具。实际游玩的时候，Wii Remote手柄会被模拟成玩家的手机，通过手机来接收各种类型的电话，拿起手机来接听各种类型的电话，拿起手机来接听各种类型的电话，拿起手机来接听各种类型的电话。

你可能不知能不知能不知道的Dragon Quest

## 勇者背后的秘密大公开

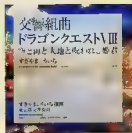
## DQ的设计概念并非原创?

当然日本玩家都把《勇者斗恶龙》作为角色扮演游戏的开山之作，但是如果说起RPG的发展历史，那么日本人比起美国前辈还是远远未够班的。就像电子游戏最初的发展地不是日本而是美国一样，角色扮演游戏最初也是美国人发明的。像《龙与地下城》这样的桌面RPG不说，《巫术》、《创世纪》和《魔法门》这三部作品可是在DQ诞生10年之前就在电脑上流行很久了。DQ的战斗画面是主视角，很明显这是受到《巫术》的影响。从2代开始的伙伴组队冒险以及3代的职业系统也是源于这部作品。这些最初源自西式RPG的设计概念经过改良之后，就成为DQ的主要系统；很多概念一直沿用至今。堀井雄二谈到DQ的设计时说：“在那个时代，RPG操作生硬艰难。我想把这个类型的游戏设计得更加友好一些，这样就有更多玩家接受。”简化改良之后的DQ在日本成为人人得而玩之的超人气游戏，真是一大成就。



## 铁三角的结成源自侦探游戏?

很多人都知道，DQ系列制作团队是重要的核心人物。剧本堀井雄二、作曲杉山一和美工鸟嶋明是历代都不可缺少的“铁三角”组合。其中杉山先生从80年代末开始成为作曲家，而鸟嶋明更不用说了，早在DQ出现之前，他就已经凭借着《阿拉蕾》和《龙珠》走红日本，进而声名传遍中国，许多玩家也是因为冲着他的角色设计才开始玩DQ的。堀井雄二相对来说没名气，但是他本人作为一个游戏剧本作家，曾经创作过《轻井泽诱拐案内》、《港口镇连续杀人事件》等AVG游戏的剧本。当时《港口镇连续杀人事件》作为文字游戏在日本引起轰动，杉山一在看过这个游戏之后给Enx寄去一纸评论游戏的明信片，Enx利用这个机会邀请他为新作《勇者斗恶龙》作曲，而堀井雄二也通过《少年JUMP》找到鸟嶋明，请他为DQ设计角色。就这样，名传后世的铁三角组合结成了。



杉山先生的作品如CD形式出版。

## 人生充满意外的堀井雄二

说到堀井雄二，我们不得不重新看看这位大师的人生历程。其实他小时候的理想并不是作家，而是律师。成步堂？到了中学的时候又想当漫画家，平时我们所说的“常立志”说的大概就是他这样的孩子。不过他挺有出息的，高考之后上的是早稻田大学文学部，在上学期期间就开始投稿。不过天才如他，在大四那年期间摔出了车祸，内脑破裂差点死掉，结果休养了7年，上大学上了6年才毕业。到1981年，他在27岁的时候加入了著名漫画家川口大举办的漫画培训班（第二期学生）。在整理资料的时候开始接触电脑，随后开始自己编写程序。制作《冒险》、在Enx上开

软件制作大赛的时候拿自己的作品参赛，结果获得了一个金奖，顺便还认识了后来成立ChunSoft的中村元一。之后他利用自己在《MP》当记者的机会结识了鸟嶋明。于是DQ就诞生了。堀井雄二成为日本最出名的游戏制作人，所以人生充满了意外。顺便一提，堀井雄二班上过漫画培训班的同学有两位大家熟悉的漫画家：高桥留美子和原哲夫。人出自一位师父门下，但是风格完全不一样，不知道这算不算发生了九生的奇闻。



↑堀井先生在日本游戏界取得的成就在当今的游戏制作人中也算得上他人了。



## DQ的主人公没有个性?

说起DQ系列主人公最大的特点，除了“勇者”之外，估计玩家们印象最深的就是这些主角们在游戏里既没有固定名字也没有固定个性的表现了。DQ的战士是主视角的，而主人公在和别人对话的时候也一直充当着只听不说的哑巴角色，从1代开始到10代几乎没有变化。除了作为同伴的角色在游戏里有一些对白之外，DQ的主人公始终保持沉默寡言的特征。不过这也可能是为了让玩家产生代入感的地方。没有性格就是万能性格，无论



↑系列的主角都不会说话?

谁，玩的时候都会把自己当成主人公。与沉默的主人公相比，DQ同伴们的丰富个性（3代9代除外）也是游戏的一大特色，主角和同伴们的对话也经常被玩家们得到，...的倍赏。





你对神作满意吗? 围绕《勇者斗恶龙9》的争议激烈展开!

# DQ9玩家集体辩论大会!

文/游研社 图/游研社

从1986年第一部《勇者斗恶龙》发售开始，这款游戏就一直是日本乃至全球最畅销的游戏之一。在2005年，这款游戏更是被改编成电视剧，由日本著名的演员们出演，收视率也非常高。这款游戏在日本乃至全球都有着极高的知名度，甚至可以说是日本游戏界的“国民游戏”。

## DQ适合在掌上推出吗?

正方 从Enx时代开始，DQ系列就遵循着一个原则：必须出在普及率最高的游戏主机上。MFC、SFC到PS、PS2都是这样。在2005年游戏主机更新换代的时候，SE必须为下一代DQ的机种做出决定。在PS3起步低迷、Xbox360在日本不受欢迎、Wii前途不明、PS2已成为明日黄花的时候，DS是唯一可以选定的主机。只有这样才能保证游戏的销量。所以，DQ9出在DS上是正确的。



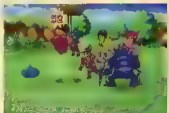
「不管玩家愿意不愿意，最后DQ还是在DS上发售了。在当时的情况下，Wii的销售势头已经很好了，9代不选Wii而10代又选择，充分暴露了SE不成熟的投机心态。」

点评 DQ在掌上推出也算是创新了，有反对的声音是正常的。毕竟大部分DQ玩家属于比较保守的类型，电视主机平台还是他们的最爱。有这些想法的玩家还是期待Wii上的10代吧。

## DQ9的游戏画面是否可以接受?

反方 最令人无法接受的就是DQ9的画面了。与8相比，角色的多边形数量少得可怜，而且只有主角和一部分剧情相关的角色是真正的3D建模，其他人都是2D的纸片人。游戏做到如此偷工减料，也只有技术的Square Enx干的出来。

正方 在DS上那个做出这样的画面已经很不容易了。说实话，DQ9使用了DS上最高的2Go(256MB)容量，为了充分利用这些有限的字节，采用3D与2D角色结合也是没有办法的事情。但是SE确实把256MB的容量用到了极致。游戏的世界十分广阔，该有的景物描写动画一点不少，应该说，本作体现了相当多的制作诚意。



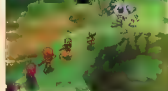
点评 DQ向来不取悦画面丽的游戏。而作为系列真核来说，画面也不足非追求不可的。从这一点来说，SE做得还算不错。

↑这个画面在DS上水平已经很高了。

## 你是否赞同新采用的遇敌方式?

正方 明雷遇敌的方式从DQM中就已经出现了。这种遇敌方式最大的好处就是可以判断敌人的种类，对于打任务刷怪刷素材来说是十分有利的。另一方面，在遇到不想打的敌人的时候，只要绕着走就可以了，避免不必要的战斗，节省了许多时间，玩家们玩游戏的效率也可以大大提高。

反方 对于暗雷遇敌来说，这一代的遇敌方式实在是太不可接受了！暗雷的最大魅力在于不可知性，如果在地图上显示敌人，只会让人大幅度降低游戏的乐趣。



↑地图上的敌人清晰可见，可以给玩家提供更多的选择，便于躲避刷素材。

点评 也许正襟危坐的玩家会在遇敌方式上比较倾向过去暗雷的方式，但是作为在DS上推出的游戏，明雷遇敌可以明显得到更多的新玩家，而且对玩家在省钱、省钱、省钱方面帮助都很大。对于平时玩游戏时间不多的掌机玩家来说，帮助确实很大。因此可以说这是一个不错的改变，何况还有DQM的先例在那里。

## 连线的乐趣比单机模式大吗?

反方 DQ正统系列最重要的一点就是单机冒险。所有的同伴必须是由自己组成的队伍。在战斗的时候，所有的指令由玩家一人下达，可以更好地操作作战。连线对战充其量只是一种补充，无法吸引玩家的投入。

正方 当初DQ9可是按照多人联机RPG的方向做的。最明显的就是“L”键，这个要素的导入。如果不是为了Wii-FI对战的话，为什么要引入表情动作系统呢？这个系统和游戏剧情没有关联的部分并不多。如果是大家用无线LAN的话，直接互相说话就行了。所以说DQ改以单机为主的模式真是完全背离了当初这个游戏开发的初衷。

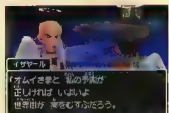


↑多人联机的要素在本作中体现得不够多，大部分人还是偏向传统。

点评 最初SE开发DQ9的时候确实打算把它做成一个NDS上的MORPG。但是由于多种原因，主要是街机街机对传统玩家的反对，最终还是回到了传统的指令式RPG路线上，因为这是正统的DQ，仅此而已。如果不是DQ的话，也许还可以做得更出色。

## 关于游戏的故事性，你怎么看?

反方 虽然DQ历代的故事都是以童话风格的历史为主，但是不得不说这一代的故事实在是太弱了。相比4-8代曲折的故事，尤其是5代，9代的故事简直就是幼稚的太平。而且和以前不一样，DQ9居然也走了悲情路线，主人公变成了便当射手，走到哪里人就死到哪里，干脆这代的标题就别叫“天空的守护者”，改叫“亡国的超度者”得了！



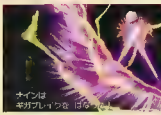
↑DQ9的故事性比起前面几作薄弱。

正方 评论而论9代的故事性是不如前面几代那么强，但是我们要看到，9的基本系统和3类似，都是一个小主人公一群自建的同伴进行冒险。因此故事也和3代一样，不太容易出现过多人感情色彩的东西。但是配角的表现还算不错，而且主线中的故事都是分别独立的，基本上不会出现一个故事结束导致其他故事就无法进行的关键现象，这也是不错的。

点评 9代是重系统、轻剧情的。因此故事方面没有前面几代曲折也许是事实。但是这个游戏也在重视系统的基础上把故事写得不错看了。

## 本作战斗部分是否让你满意?

正方 这部游戏在战斗方面最大的优点就是同伴的AI提高了。在不使用指令的情况下,自动战斗系统会让战士们结合战斗中的实际情况做出相应的动作。比方说近卫家军掌握了2段攻击之后,对付HP高的敌人会优先使用2段攻击,当同伴陷入角色在同伴血量不足的时候会自动补血,分寸掌握得很好。



ナインは  
魔法バフをかける

反方 本作的自动战斗AI自然很高,相对来说敌人的智商就低了很多。一般来说使用辅助咒文或特殊技能的敌人,很少使用这些能力,如果在等级上占优势,我方杀敌简直像斩草除根一般,挑战性有所降低。

点评 等级升高之后敌人就显得弱了,这是正常的。好在转职系统可以让你随时以低等级的状态挑战敌人,如果太容易的话,就换个职业试试吧。

## 装备的实用和美观哪个更重要?

正方 按照一般玩家的游戏逻辑,好的装备体现在使用价值上。而且以前历代DQ的装备都不能外借,所以大家也没的选择,当然选最实用的了,比如加攻击、防、魔、敏捷度、HP、MP等等。一般来讲,你靠朋友们炫耀的时候,主要看的自然也是装备的挂能。还有一个问题,很多装备专而不实也有。某些装备相不好但是很实用,对追求数据的玩家来说,还是实用的装备更有吸引力。

反方 作为一部可以把装备显示出来的游戏,各位玩家要懂得“人靠衣服马靠鞍”的道理。性能固然要追求,但是装备也不要求太难看才好。可惜本作里很多漂亮装备华而不实,而一些使用装备又难看得很,所以怎么选择也成了问题。对于有COS喜好的玩家来说,利用装备来合成以前熟悉的人物,也是一件有意思的事。各种隐藏装备可以COSPLAY以历代的角色,对于老玩家来说,这些装备更吸引他们。

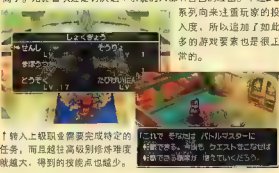
点评 装备外观还真是一把双刃剑啊, Square Enix,你为什么不要把高级装备做得更好看一些呢?多向网游学学吧。你自己不也是做网游的么?

## 你喜欢本作的转职系统吗?

正方 提升等级DQ9值得你玩200小时,实际上,如果要把所有角色的职业技能都刷满,200小时是远远不够的。在主线剧情通关,角色练到99级之后,这玛神殿会出现“转生”系统,可以让99级的角色回到1级重新修炼但保留技能点,这样下去只要有足够的耐性,你可以把一个角色全部职业的技能点全部刷满。别说200小时,2000小时都不见得够用啊。

反方 超额的长时间的技能点系统正是最讨厌的部分。在开始角色升级的时候技能点随着等级的提升而增加,从3级开始到6级,还算不错,但是到了40级之后,每次升级的技能点就开始递减,最后一次只能加2P,而且是固定的每升2级才加一次点,这急骤降低是在消耗玩家们宝贵的时间。再加之收集重铸的转生系统配合,玩到DQ10发售都有可能。难道这是SE的阴谋?

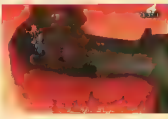
点评 喜欢不喜欢这个职业技能系统就要看玩家个人的投入度不高了。无论喜欢还是讨厌这个系统的人都有自己的理由。不过DQ系列向来注重玩家的投入度,所以追加了如此多的游戏要素也是很正常的。



↑升到上級需要完成特定的任务,而且越往高级时所需难度就越大,得到的技能点也越少。

## 你如何看待游戏中的移动方式?

正方 DQ系列的地图向来都很广,在广阔的世界中奔跑,是冒险者的浪漫。应该选跑的时候的速度是很不错的。而且如果你的技术好的话,也可以尽可能多地避开敌人,一路跑到一个地点,这比走两步跑一地要快得多。



↑在湖底和迷宫中探险时速度比在外面快。

反方 游戏中的地图太广了,有些买装备需要跑很远才能走。另外得到宝物之后能够去的地方还是有很多限制,直到周日之后再经过一段路程才能自由来往于各地,有点晚了。

点评 DQ9的移动比起DQ时代确实快了很多,因为地图宽敞,所以跑起来可以一直不间断,如果是急着想往某个地点的话,也没有限制。从这一点来说也比D8好点。

## DQ9会受到欧美玩家的欢迎吗?

反方 欧美电视游戏玩家的游戏观念在很多年来一直变化不大。喜欢RPG的是少数,喜欢日式RPG的更是少数。从以前几代DQ的销售来看,无论是当初的FC版还是现在的DS重制版,在欧美的销量远比不上日本,这次应该也不会有大的改变。

正方 LEVEL6制作的这款游戏全世界都得到了承认,这一点是不用质疑的。而DQ系列的人气在海外近几年来也过去增加很多,一方面,鸟山明的《龙珠》现在在海外的人气高涨,喜欢鸟山明的欧美玩家也连带对DQ产生兴趣。另外一方面,最近DS版DQ在欧美的销售情况也过去好了很多,所以我们可以保持希望的。

点评 虽然目前鸟DQ在海外的影响远没有FF那么火,但是喜欢DQ的欧美玩家还是在逐年增多的。8代在美国卖出了100万以上,这次也应该不会少。当然,海外版的推出也是相当一段时间之后的事情了,少则半载,多则一年左右。

## DQ9的销量可能再创历史记录吗?

正方 截止到游戏发售一周为止,DQ9的出货量已经高达300万份。按照这个速度和趋势,在本月之内追上上一代的记录(368万)不是什么问题,而且很有可能超过DQ系列的历史最高纪录——7代的412万。因为DS上的游戏,而日本的DS玩家早已超过2000万,其中有400~500万人买DQ,不是早什么稀奇的事情。



反方 虽然目前的出货量是300万,但是这种并未代表出货已经接近全部消化。到最后,本作的销售有可能达到400万,但是超过412万不是容易的事。另外需要考虑的是日本的DS玩家有一部分不是传统玩家,指望他们支持DQ的市场也不是很现实的事情。

点评 以目前的情况来看,DS的DQ9卖得相当不错,这也是系列的必然特色。考虑到DS的普及度之大,在最终卖出400万应该不是问题。现在日本的媒体估计DQ9的销量一般也在400~500万之间,看来日本人对于自己的国民游戏是有信心的。另外,日本的电子游戏杂志经常给本作最高评价,在客观上也可以推动本作的销量。

## 今后DQ玩家群会扩大吗?

正方 首先,DS的玩家群有相当一部分是新玩家,他们在接触DQ之后,会被这个系列的魅力所吸引。任天堂虽然在最初推行DS的时候走的是慢慢路线,但是其最后的目的还是吸引过去未去的传统玩家群。在经过多年的努力之后,DS用户成为日本最大的新一代电玩用户群,此时DQ的出现必然会使更多的人加入到玩家群体当中。

反方 从玩家们的反应来看,DQ9处于是否两难的状态。不鸟DQ9的玩家,保守玩家,的意见还是有着相当大的影响力的。就算这一代的销量过去增加,如果因此而导致DQ9不受欢迎的人增多,那么以后DQ玩家群是否扩大还是一直值得讨论的问题。还有一点,现在的掌机玩家未必都会喜欢DQ,到了下一代,游戏转到Wii上的时候,有没有足够的玩家群支持还是一大未知数。

点评 玩家群在今后的扩大是SE追求的目标。有DQ8的基础,广大任天堂主机玩家在N年之后就接近Wii 10代的到来的时候,我们有望可以看到更多玩DQ的人。



NEWGAME  
COMMENT

## 游戏铁板阵

坐业界之颠，观游戏风云，赏百家争鸣！  
传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！狂野西部  
生死同盟

■Jit soft  
■射击  
■阵线 ■BD/DVD  
■13岁以上 ■1-2人

喜欢射击类游戏的玩家真是有福，总想着玩不完的新游戏。在本作中玩家将扮演西部牛仔，运用左轮手枪、爆炸物与机关枪等，来击败对手。游戏的整体手感一般，完全是个新鲜感。游戏中有单人模式和多人模式，单人模式有剧情模式和任务模式，难度并不高。游戏有简单、普通、困难和难度。存档点很多，如果对自己表现不满意在搜索关卡时失手，可随时从存档点重新开始。By 七曜

画面方面给玩家带来相当令人惊喜，游戏的系统更加自由而更加丰富，在主线任务中，提供给玩家部分自由行动的时间，你可以像个真正的牛仔一样到西部荒野中寻找土匪的踪迹或是行侠仗义，同时获得奖金来提升自己的武器。游戏的操作手感非常到位，各种枪械表现得很好，决战时刻的过场动作更加合理有趣。本作是本月素质最高的游戏之一。By 熊量块

育碧出品的游戏都有一个通病，画面好但游戏性欠佳。这款游戏画面上的FPS也没有例外。描绘西部牛仔时代的场景确实很有那个时代的风情，建筑、森林、山景的还原度很高。不过游戏最要命的枪械射击正是那和明快的画风，手感柔软缺乏重量感，每种枪的使用手感也几乎无差别，与场景的匹配度较低，而对决时就像一群头头是道在比拼，缺乏技术性。By 麒麟

外部新闻  
哈利波特与混血王子影评

作为全球电影圈内销量达3亿部的畅销小说，《哈利波特》在好莱坞改编成电影的同时也推出了多款游戏作品。作为系列第六部的《哈利波特与混血王子》自然也不例外。

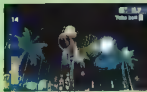
《哈利波特与混血王子》游戏的开发是美非两家公司，为全球的玩家准备了令人惊喜的游戏体验。玩家们随着电影故事飞翔和决斗，当玩家们感觉这是一场冒险，而非游戏。

哈利波特的第六个年头，他还将有机会与令人兴奋的巫师对决，混合调制各种魔法。

游戏中玩家将扮演哈利波特的角色，玩家可以体验到哈利波特的同时也能体验到游戏的丰富内容。玩家将扮演哈利波特的角色，玩家将扮演哈利波特的角色，玩家将扮演哈利波特的角色。

音乐的配乐，游戏都不是太出彩。本作是绝佳的电影互动游戏，开发

## 运动度假胜地



■Nintendo  
■动作  
■1人  
■全年龄 ■1-2人

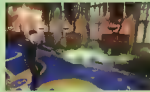
依然是休闲运动游戏的代表作，可以推荐给喜欢全家同乐的玩家们。其中每套《Wii Sports Resort》都配有1个Wii Motion Plus。作为《Wii Sports》的续作，正式对应这个新设定，游戏收录了射箭、飞盘、篮球、自行车、皮划艇、冲浪艇、乒乓球、高空运动、保龄、剑道、高尔夫、水上滑板这12种体育项目。不过也是作为无厘头的时候被嘲笑，核心玩家恐怕不会长时间游玩。By 七曜

任天堂的街机游戏又开动了。虽然游戏简单，但胜在每个游戏都可以配合你的身体动起来。而不是简单的动作游戏。任天堂在制作这款游戏的时候充分考虑到了玩家的整个身体，这是非常不同的。而加了强化装置后的手柄则更舒适。游戏中的手柄精度有大幅提升。游戏和动作很多，而且每个小游戏都非常好玩。推荐给街机玩家，重点推荐给大玩家。By 熊量块

光看封面就知道其品质了，这位最佳动作游戏产品自然不例外。作为一款动作游戏，本作提供了丰富的动作，让玩家体验到各种动作。本作提供了丰富的动作，让玩家体验到各种动作。本作提供了丰富的动作，让玩家体验到各种动作。

全新的动作感，EA在打造这款游戏时，力求让玩家体验到全新的动作感。EA在打造这款游戏时，力求让玩家体验到全新的动作感。EA在打造这款游戏时，力求让玩家体验到全新的动作感。

挑战性不仅仅在于主线剧情很棒的游戏中，还包括其中的迷你小游戏，推荐给玩家的

哈利波特  
与混血王子

■EA Games  
■动作  
■美版 ■BD/DVD  
■13岁以上 ■1人

本作与电影的剧情衔接的十分紧密，让玩家仿佛置身于魔法世界中冒险，并与哈利波特一起体验在这里的第六年学习生活。与其它电影改编的游戏相比，本作对原作的还原度很高了，如果你是这个电影系列的FANS可以试玩一下。游戏中主要操作的部分就是魔法决斗，这些游戏中体验操作的部分，但只要熟悉了操作方法后，在游戏中可以玩得完全有难度。By 麒麟

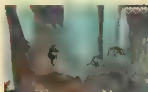
对于系列电影的改编游戏来说，或许一开始就注定不了本作的素质高不高了。游戏内容上虽然跟哈利波特的最新电影故事，但任务和玩法就略显无聊了，魔法的使用缺乏炫目的效果，而且在高位主机上主人公的形象也太丑了。估计小资只买本都不取钱玩游戏。本作没有争议的再次挑战了电影改编游戏的底线，仅对哈利波特的粉丝们有绝对的吸引力。By 熊量块

游戏第一眼看上去就很像与其他平台差距不显著的画面更加加强了游戏的深度。虽然对电影原作有一定的还原度，各种设定也符合原著，但糟糕的建模和丑陋的游戏性让人不得不对其叹气，各种超自然的“魔法”切近感觉有点无聊，但次数一多就会感觉重复又无聊，而且这还是在游戏最精彩的环节，失去这唯一的乐趣后就没有继续游玩的必要了。By 麒麟

本有一首的魔法背景音乐，随着哈利波特的剧情发展而不断变化，非常符合电影的氛围。这款游戏是一款动作游戏，玩家需要通过魔法来战斗，玩家需要通过魔法来战斗，玩家需要通过魔法来战斗。

游戏的画面风格，游戏中的画面风格，游戏中的画面风格，游戏中的画面风格。

1996

冰河世纪3  
恐龙的黎明

■ Action  
■ 动作游戏  
■ 策略  
■ 卡牌  
■ 全年龄  
■ 1-4人

不出所料的 这次的电影版再一次与电影版的精彩行成了鲜明的对比。虽然原本也不奢望能在DS上玩到有趣的冰河世纪吧,不过刚看完3D版的电影,再发现游戏如此平庸,落差实在是太大了。虽然可以控制的角色们还是熟悉的那些,但作为一款动作过关游戏,不论是关卡还是敌人的设计上都无亮点,感觉厂商完全就没有用心制作。 By 北斗



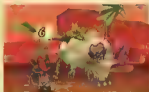
《冰河世纪3》的故事非常精彩 但在游戏中的确很单调。包括前不久推出的《飞屋历险记》,我们在游戏中很难看到熟悉的角色和场景,但游戏的内容实在很度和电影剧情连接紧密。游戏中有超过15个关卡,有考验反应力的动作关,也有激发脑力的解谜过程。每个关卡都是全新的挑战。本作属于小品级,大概只能吸引喜欢这部电影的FANS了。 By 小涛



游戏的发售赶上电影上映档期,大家都是冲着精彩的影片去玩游戏的。长毛象蜜尼、树懒喜德、剑齿虎迪亚哥的表现还是那么精彩,但气氛也依旧沉闷。游戏的总体素质放在电影改编的作品算是比较靠后的了,因为这类改编游戏一般来论都是那么回事。所以这个游戏玩一玩即可,长时司的游戏就不必了,我们要为DQ9留下足够的空间。 By 猴子

1996

## 勇者斗恶龙9



■ SQUARE ENIX  
■ 角色扮演  
■ 日式  
■ 卡牌  
■ 全年龄  
■ 1-4人

本月发售基本上基本就只剩下本作,果然是DQ一出,神鬼莫测,当然,本作的阵容也确实得起日本国民RPG的称号。鸟山明式的人在游戏中的被充分表现了出来,也让人倍感亲切。系统方面 将8代技能学习系统和继承系统加以综合后还是非常有值得研究的。主线流程虽然略长,但真要玩好了两小时还真是必须的,可惜联机系统不够优秀。 By 北斗

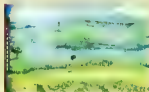


(DQ9)的素质非常优秀,尽管放弃了原来的设计,但这种传统的游戏方式还是要号召玩家玩。本作的游戏投入度非常高,包括武器、职业技能、合成等等,每个要素都非常值得玩家投入大量时间去研究。不夸张地说 想要全部完美,恐怕要有上千小时的游戏时间。最后,虽然有HDS机能限制 但本作在画面还原其他方面都已经尽善尽美。 By 小涛



应该说这部作品是DQ工统系列的一次创新尝试。因为DS主机平台,所以将战斗和主机机方面进行了许多变化,可以说在保证游戏完整度的前提下,能做到最好的全部做到了。整个游戏像3代一样由地图相当高,不过整个游戏明显存在大幅创新之后又回归传统,这是为了保证传统玩家的期待和HDS在日本的售价也相应而无异和事。 By 猴子

1996

我的暑假4  
濑户内少年侦探团

■ SCE  
■ 冒险游戏  
■ 日式  
■ UMD/下载  
■ 全年龄  
■ 1人

我的暑假这样的游戏,确实非常适合暑假玩。由于本作的时代设定是在上个世纪八十年代,所以尽管背景是在日本,但是对于如今国内二十多岁的玩家来说,同样也会在游戏中的看到许多童年时代非常熟悉的小游戏,极为亲切。玩这个游戏,只要没事时开机捉虫子,钓个鱼,去海滩捡贝壳,和入玩飞生斗艇,就足够了。 By 北斗



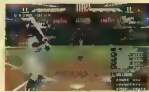
我的暑假4这次抛开家用机而在掌上登陆,也绝对是明智的选择。像这种轻松娱乐的题材,并强调收集要素的作品,就是要随身携带才能体验最大的乐趣。本作的内容和游戏方式并没有特别大的变化,以1985年的濑户内海游客,小侦探为主,体验为期1个月的暑假生活,只不过本次又追加了飞虫收集系统,以及收集模型等全新的要素。 By 小涛



《我的暑假》系列最大的特色就是让玩家重回怀旧的80年代(前3代是70年代),体会小学生放假的时候在大自然中那种自由自在的感觉。这次的舞台搬到了濑户内海地区 风土人情和时代有很大不同(实际上每一代都不同)。游戏的挑战性依旧很重要,如果玩的时间长一些的话 就会有很深的投入感。大多暑期有时间的话就玩一玩这个游戏吧。 By 猴子

1996

## 棒球大联盟2



■ 2K Sports  
■ 体育游戏  
■ 冒险游戏  
■ 美式  
■ JMD  
■ 全年龄  
■ 1人

2K Sports的体育游戏做得一直都不错,即使是棒球也不例外。虽然本人对棒球运动并不怎么感冒,但棒球模式下玩家可以创建一个新人小球员开始走进大联盟,逐渐打打,并赢取最终的冠军——还差一点。不过新改进的赛季模式还算不错,各项功能都齐全,方便随时查看,打出全垒打的还是非常让人激动的。不过欧美游戏操作和系统不够亲切的毛病确实存在。 By 北斗



本作画面还不错 并加入了许多让球员具有特殊能力或打击难度的道具。本作强调更专业的游戏玩法,强调球员训练的动作表现,不过强大的全垒打 或是球员能力表现是像飞车闯关,都比比较大。除此之外,玩家也能体验全新的MLB赛季模式 规划你的赛季行程、训练你的球员 让他们拥有更强的能力。另外游戏还有许多小游戏,包括打击练习等。 By 小涛



棒球游戏在国内的人气一直很旺 但是在美国和日本就不一样了。作为2K Sports的作品,虽然不像EA的MLB那样人气高涨,但是也不逊色。本作比起前代有着更出色的画面效果 玩法上也不差,加入了很多让球员有特殊能力或者打击效果的道具。本作具有真实的动作效果和逼真的画面表现,喜欢棒球的游戏者肯定会觉得非常亲切。否则就算了。 By 猴子

## 国外游戏媒体的游戏评测

DQ一出谁与争锋!编辑部主机粉丝全部倒向DQ,恭喜两天两百三十万新记录达成!

# 闯关族的家



DQ9热卖, FF13开发组再忙: 我们累死累活都赶不上发售最后结果卖不过DQ9一周的销量, 何苦来得? 开发成本差距悬殊, DQ9再次让毒瘤激情紧握着田社长的小肉手, 未来更多的DQ更快的DQ陆续出击! 毫无疑问这个月是DQ的独占月, 连欧美那边都没什么大动静, 只有任天堂的魔性地在虎口夺食。话又说回来, DQ9和运动会到底谁最后赢得多, 相信大部分理智的非SE粉还是会倾向于后者, 毕竟有欧美那边的强力支持, 运动会新作破千万轻而易举。开发成本这东西, 放在任天堂和零番面前真是没所谓! 看来在如今游戏开发高风险投入的形势下, 坐拥雄厚软件财富才是最关键的啊! 新作发售失败也不怕, 马里奥口袋妖怪DQFF随便出一个复刻一下就回本还有大盈利。



看过本期有关《GT》系列的评述, 感觉学好物理很重要(貌似很有趣), 像我, 已颓废了一年的物理咋办呢? 明年还会考。不过, 下学期应该会学电学, 加油努力了! 还有, 总以为山内一典是位爷等人物, 昨一番, 倍感亲切, 而且貌似很年轻。

点成就的XBOX360《降世神》版和今一个盘碟, 可见游戏对于玩家来说真的不单单是玩一玩了。全机种制霸, 确实很不容易。

又是一个因为游戏而激发的学习劲头。游戏中的模仿者现实, 各方面都要靠专业人士来实践创作者的想法。在游戏中再现一个遥远世界不是件容易的事。哪怕是款赛车游戏, 也绝非易事。《GT》最新作比前作更加的丁克斯和世界级锦标赛两大赛事。貌似...内哥是希望 统赛车游戏上啊? 还上不让其他人活了? 不说的, 《GT5》一出, 其他拉力游戏就别说排第一了, 山内都有这个自信, 咱玩家也有这个信心。期待明年春的正式发售, 建议玩家们务必去手 张 赛车博物馆 见识 下。另外, 即使读者在本届E3中最期待的游戏正是《FF13》 毕竟是个大作! 从宣布至今花了四、五年头了, 而且它也有个少来! 试玩过, 玩后它很完美。本厨认为《FF13》的准



日本厂商想出去, 但却遭遇了方式。TECMO全力打造的P53级值 战争机器 《量子理论》, TECMO说: “我们没有抄表。”这不叫作弊就离谱!

产如今DQ9的新记录形成了鲜明对比, 而且前者是否能够在发售之后销量达到SE的预期还要打上一个大大的问号。以《FF13》的开发投入, 如果销量达不到二百万就算失败, 对于日子并不好过的SE来说, 恐怕是难以负担如此巨大的压力。换句话说, 《FF13》必须成功, SE对PSP没有信心不得不同样, 寄希望于360在欧美的巨大市场来保障《FF13》的赢利。时间、金钱, 在《DQ9》的巨大收益面前, SE接下来的战略毫无疑问会继续偏向任天堂倾斜。

内蒙古死飞超人老师: “闻美品棒球帽非常不错, 我一直希望中一顶, 不过这顶帽子的颜色如果是绿色的就好了, 那样的话就没人想了, 百分之百归我!” (编者: 这期就归老师了, 其他人不要抢)

## TNT.A 日本第三方胆敢玩老任?!

——吉林长春刘司南同学来信表示: 我玩过日本第三方很明显的游戏, 先在DS上出一些外传或小品级游戏赚奶粉钱, 再用这些钱去搞PS3和PSP大作和正综作。好多第三方都向索尼! (刘同学还表示, 很希望全机种制霸, 要是能拿500万的话, 一定带游戏机都买一台, 就算是留作几年也好啊)

量他们也不做——我这句话是替岩田说的。每家公司都有各自不同的发展战略, 为NDS出《FFCC》, 为PSP开发《FF13》, 并不存在什么问题。假如Wii的性能与PS3、360持平的话, 那些HD水作的组大作没有Wii一台才真是奇怪了。不过现在也不惜, CAPCOM不把《怪物猎人3》给了任天堂, 看中的正是Wii较低的开发费用以及容易向PSP移植, 也不得不说是Wii的一大优势。厂商总会选择适合的游戏平台给主机。所谓防机种的说法, 也多是在嘲笑NDS游戏好像反在家用机上风险高罢了。不必当真, 游戏之间直接只有利益, 没有绝对的友谊。

都朝索尼也就不会有如今PS3尴尬的处境了。

## TNT.B SONY让我很不爽

——张汉均同学来信表示 第一次给索尼留言, 其实已经与索尼一起度过了好几年, 每个月所到对面的书店大减价: “喂 你的电报到了”是我最开心的时候 从以前爱喝小小说, 到后来有了自己的PSP, 再到后来对SONY一

年一新款的行为有点麻木和头痛 每年推出新机器的让我很不爽, 因为我只有PSP1000-555; 甚至对游戏有时有点烦躁的感觉。但我对电报的憎恨却从没变过! (外号: 张汉均) 父亲节到了, 她在广场里为爸爸买了首歌, 爸爸听后差点晕过

会, 因为歌曲是《世上只有妈妈好》! 而读者对PSP900的看法 SONY会玩! 问读者PSP门! 看那编辑让人觉得这玩意)

其实PSP每年都会更新一种新机型是SONY的惯例了, 也是SONY成功的商业手段。从SONY正式涉足游戏主机硬件开始就一直这样做, PS从1000型出到9000型, PS2从10000型出到90000型, PSP目前也出到了3000型, 看来出到9000型也是早晚了 其实一件产品确实要经过不断的改进和调整的, 然SONY的主机也不可能维持10年的超长生命周期, 正是在不断的修改主机的外形和提高主机的工艺, 才让玩家一批又一批的源源不断加入SONY游戏的队伍中来。虽然玩着PSP1000就不要在乎PSP900的出招啊! 反正玩的都是同样的游戏。



感谢您的支持，我们将根据读者每期对下栏的评价作出调整和改进，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力。其参与《电软》的内容发表吧！

姓名	
性别	
年龄	
职业	
电话	
QQ	
外号	
邮编	
联系地址	
E-mail	

请填写您与本报的接触联系方式，方便我们与您取得联系。每份调查表请填：北京地区读者邮编750信箱 信箱1楼，邮编 100011

## 本期电软调查内容

## 1、你对本期杂志的总体评价

封面 ☐好 ☐一般 ☐难看整体效果 ☐好 ☐一般 ☐难看

## 2、你觉得本期网娱类的稿件内容如何？有什么建议

## 3、本期你最喜欢的三篇文案或栏目是

1

2

3

## 4、“周美家讲美家”版块归来！把你的美照与我们分享吧

## 5、本期“周末海城”那位姑娘的留言你最满意？

☐七耀 ☐北斗 ☐猴子 ☐凤林 ☐珊瑚

给各位小伙伴出道题吧！我们将选择其作为下期海城的主题，并有礼品相送：

1

2

## 6、给网娱的留言请写在下面，地方不够请用信纸



请填写回信卡，就有机会得到“原声M4美国大联盟棒球帽”。

中奖名单请参考下期刊目第四页。

## 庆祝8月 特种部队 电影游戏双双登场 来自部队的读者也积极来信相应问候

次偶然的机会让我这个半年都没见过外面世界的新兵，终于有了一次外出机会。在市里逛着看到了报刊亭前，曾经也是上完课后的我一眼就看到了那熟悉的《电软》，狂购了几本后两大马路上翻起来（差点被车撞死）。PSP有新版本了，《黄金太阳》要在DS上出了，《F14》都有消息了，看到这些我不禁兴奋起来，但向前一看，立刻又被拉回现实来，这些消息与我有多大关系呢？在部队的判例说游戏机，手机都是违禁物品，在部队中也没有喜欢游戏的战友，看见书中你们与其他玩家的交流，似乎一下子遇到了许多志同道合的朋友，非常亲切的感觉涌上心头，如果我没有当兵，现在肯定会头疼买个主机。

——江西景德镇看守所驻警中队 冯子



作为一名四年的读者和资历并不很厚的玩家，我很孤独，因为我在所建的集体并没有几个玩游戏的，只有几个停留在GB时代的游戏机。而且我身在军营，肯定没有条件置办主机，我只有在被连长没收了一台PSP，一台NDS和两台GBASP的情况下再次疯狂的购买PSP、NDS和GBASP各一台，而且由于本地不是很有名很发达，就在没有别人帮忙和介绍的情况下看各种经典大作和重温曾经的爱好。由于太孤单，我硬是送给一名战友一台PSP，但这位仁兄由于没有“地下”玩游戏的经验，弄得很没意思，我这个无语呀。

——吉林海门06532部队60分队 刘冠初（外号：太刀刀）  
●对读者说PSP60的看法：我有一台2000，所以不会去买60。PSP在我手里就是一款纯粹的游戏机。MP3、图片、视频或者都不会去用。

部队读者的来信总是让我，总是可以看到人家的孤独，这或许就是大家在选择自己的人生道路与成长过程

## 疑

按照现在网络上下载游戏的趋势，D版会不会在下一代主机上消失？——天津王长义（王读者最新领悟到：最新学习科学发展观，理解到游戏史上每一个创新是多么值得尊敬，而那些时他人的复制是多么不值得。）

尽管网络上下载将是未来的发展趋势，但实体软件的销售暂时还不会被取代，实体软件还有很强大的存在价值。游戏及电影等娱乐类客量上是在无限增长，这是网络上难以实现的，一部游戏或电影超越80GB容量将很快变为现实，在下一代主机出现更大容量的载体也并非没有可能。这样一来，网络则承担下载任务，而且这样庞大的数据量您要通过网络安装，游戏主机的



EA刚发售的纯在线游戏《战地1943》相当火爆，不仅游戏狂销，而且吸引了大量玩家在服务器试玩，使得服务器饱受考验。可见网络下载形式的销售模式已成熟，只要厂商提供好的内容，总会有足够数量的玩家买单。况且网络上销售的游戏价格也相对便宜。



## 风

中需要去磨练的。你们都是吃得苦中苦的人，不必计较一时的逻辑，游戏总是在不断的发展。当你退伍并回到普通生活中时，你们将看到更加精彩的游戏世界，同时一生也会不断的怀念部队的光辉岁月。其实仔细发现，大家的身边总是有着很多的事情等着我们去做。

这次一口气刊登两位战友来信，可能个别读者会有些烦恼，希望其他玩家能够体会在部队中磨练的朋友们，并珍惜现在带给我们快乐的游戏。

说到上面的标题部分，本群很不好意思的扭了扭了，就是即将在8月中旬登场的《特种部队》电影和游戏，70后80后应该都不会错过吧！送上最新的电影海报，大家先过过瘾。

硬盘成本也将变得很大，主机的售价必然会非常高，比起光盘媒介的软件来说有弊无利。从D版上看，破解网络产品也并不存在什么问题，只要有市场需求，总会有办法破解任何正版保护，毕竟这只是一款游戏，再高深的加密手段也会有漏洞可寻。

## 大

MJ去世了，真的很可惜，不知道小伙伴们是他的粉丝不？真希望EA能为MJ做一款关于他的系列游戏，如果做的话，我一定会买正版的。MJ一路走好！——甘肃谢词（外号：方如士）  
●最新的游戏技能：《马与马》虽然是在P平台的，但也看过PS2，因为这个游戏很创新，枪战的画面很火爆，期待！

编辑当然会有很多MJ的粉丝，比如本群。大师的离去让我们伤心不已，唯有在心中无尽的怀念，愿把大师的磁带和CD拿出来反复重温，并收集全部的演唱会MTV进行再播放。以后再也不会有这样能够影响全世界的天才艺人了。……而MJ的游戏方面，上期已有专题进行了回顾，大家可以找来看看。关于MJ题材的最新游戏，据悉将在年底上市，其他不用担心，希望开发公司能够认真的做出一款经典的作品才好。

## 笑

狗熊每天上山锻炼身体，一天乌龟也想上山锻炼，你说把四条腿收进去，装到你上去，上到山顶，树上只鸟狂笑：“瞧你那腿呀，还全靠靠手机呢！”  
——北泉 陌陌

7. 如今你还会为哪个游戏而兴奋? 原因是?

8. 你觉得最不能缺少的厂商是哪家?

9. 暑假你做了?



**王思语四格漫画**  
更得意啊! 期中考试完就考完了, 这个世界上最真实的说(泪奔)。期中考试完就考完了, 这个世界上最真实的说(泪奔)。期中考试完就考完了, 这个世界上最真实的说(泪奔)。期中考试完就考完了, 这个世界上最真实的说(泪奔)。

大话电玩

你对神作《勇者斗恶龙》满意吗? 为什么?

在当年暑假, 他把更多的时间花在了玩游戏上?

在DQ9推出之后, 你觉得NDS主机的销量如何?

电击收藏DVD

您想在游戏天下和小淘聊点什么?

请写出本期您最不喜欢的栏目, 并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足, 请写下您的建议

您想要在电击收藏中读到什么内容?

## TNT.C 真是要拼人品的说?

——江苏昆山王书远来信表示, 我都寄过四五次信了, 回信一次都没收到。难道你们没有收到吗? 还是我的人品真的不好? 真的很难伤心。我平时好事也做了很多。在我的带动下, 贵刊在我校名声被传得很高, 在我们班几乎是一个宿舍一本, 期期不落, 这都是我的功劳啊。怎么FP就那么差呢?

上回寄信的条件就是你的回信来信要有内容, 这是最起码的条件。很多读者发来回信内容都没有填写, 这样连本牌也无人能辨认。网络时代, 我想大家能够用平和的方式来信是很不容易的, 所以本栏目只是希望您填写了回信或来信的, 都尽量安排刊登。所以也希望各位朋友能够在来信的时候多介绍一下自己生活中的趣事或游戏感受等内容, 这样也方便本群借题发挥, 咱们有来有聊, 才好丰富回信。各位继续加油啊。

## TNT.D 争而吵之, 重在一乐

——借厦门东小读者来信说: 买电软十多年了, 从黑白油里到全彩印刷版是随着电软一步步地成长。当年的青春无敌小正太也已经变成自力更生脱胎换骨逆袭男, 可以说电软改变了我的一生。虽是从FC过来的骨灰级(伪)玩家, 但“游戏党”的存在是上个世纪90年代

接触电软后才知道的, 此后幻想想着成为漫画家、游戏制作人、杂志编辑……结果很顺利地当上广告设计员, 如果没有电软, 我现在可能会是医生或者律师。很羡慕现在的孩子, 动不动就PSP、NDS的, 暗想时代班上有人拿个宠物机或俄罗斯方块机就玩得不亦乐乎了。拥有掌机的都是大屋舍, 没的比! 业界在变, 人心也在变, 看似现在的国际貌似没有以前的单纯和快乐, 主机与软件之争不休于耳。其实游戏只是消遣物, 喜欢什么玩什么, 看好哪台机子就靠上, 何必如此。大伙儿都是玩家, 有爱好好说。而对于价格昂贵的主机, 有价就全买, 没价就买了要买的就鄙视他。最后, 光头风最高。

就像标题里说的, 其实竞争, 重在一点。电子游戏的魅力正在于此。就好玩DCB, 贵为日本国民游戏, 看似与我国玩家关系不大, 但杂志和网络关于这款游戏争论却从未有半息过, 哪怕是关于游戏发售前的销量预测都成百上千, 可见我们爱的就是这么一种氛围。那就是游戏带来的附加话题。无论从哪方面来看, 大家都没错, 只要火气一旺, 不影响身体健康以及成长发育, 都可。

笑

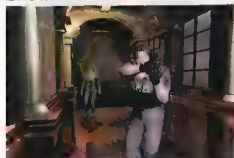
新来的水手问海盗船长: “您的右眼是怎么没的?” 船长答道: “在一次掠夺中我失去了右手, 就上了铁钩。”水手问: “那这与眼睛有什么关系呢?” 船长说: “一直该死的鸟停到了我的头上……”——山东 孟晨

做软的体感, 看上去好像真有那么回事, 但254期第一期那张图很搞笑, 不是在现场大屏幕播放的么?

——新疆哈密 张强 (外号: 强哥) (对此本牌很无语) ●张用中时来333的评价: 这次E3我最满意的一个地方莫过于生化、合金、GT赛车重系列大作在PSP上都有新作, 虽一时半会玩不上, 但好歹有个盼头, 人这一辈子总得有个盼头。●张用中时来《变形金刚2》发表了他的看法: 24号去看了《变形金刚2》, 不知道小编评价咋样, 我认为除了大片特效无法接受外, 其余都还好, 以前预告片里显示有大力神的面, 但直到正片里还是有些难以接受其“帅气的”外表和它那很厚的“机械任务”。更让人不爽的是居然让地球第一炮打数。●影评家阿本耳声速说, 在我看来, 这种片子能靠上银幕已属不易, 没必要太过苛刻的找茬。

关于254期的那张图, 貌似引起了不小的争论, 这里就不做解释了, 大家都笑笑笑笑。不管怎样, 微力为玩家提供了更多的可能性, 不是吗? (笑) 关于PSP的新作, 据《生化危机》新作将是真正的全部作品, 不少玩家猜测可能会是类似PS2《爆发》的形式, 本牌不认为会那样。毕竟CAPCOM要考虑游戏的销量。尤

其是欧美。个人觉得CAPCOM还是会将游戏的剧情融入重要主人公之中, 而不会是外传性质甚至像《爆发》那样和原先的主线几乎没有关系。游戏的玩法很大程度上应该还是继承《生化3》的方式, 玩家易接受。毕竟PSP的机能在那里摆着, 实现起来并不难。关于《变形金刚2》, 所谓的影评家的话, 完全可以无视, 因为这才是《变形金刚2》应该做的, 过瘾就可以了。



PSP版《生化危机》会像《爆发》那样以多人合作为卖点吗? 毫无疑问多人合作要素是一定会有的。但恐怕会更加强调动作性吧。



我是个X饭，但今天，我想说任天  
空。对于你，我只有只能无奈的叹  
气。看着他把360和PS3虐得那么惨，  
真有种“有心杀贼无力回天”的感觉

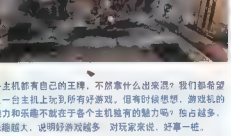
——安徽宿州 胡越 (●外号 某  
冲)

●某冲第一次和朋友去电子店玩PS2，朋友见到老  
板板就说了一句：“我要玩你说的生化5！”老板  
很冷淡的说：“去玩PS3吧，我们这儿没有。”  
●某冲对于PS2的看法是：崭新，估计不太好，后  
来越玩越不爽！

风 某冲同学说得挺实际，确有软  
饭风。下面再摆一段某冲对于三  
大厂的评价，因为我是教饭，所以  
最爱360，PS3真不大感冒，但毕竟人家  
是相当有实力的，所以喷也不离谱。但是任天堂  
我一看那招就想吐。好嘛 某冲同学对任天堂真是到了  
相当反感的地步了。其实大可不必，目前三大主机的  
形势，基本上都是在“靠自己”，即便没有Wii，360  
和PS3如今的销售也不会有突破5000万台的，任天堂

更多的是开发了另一个新的市场，要说对其他主机的  
冲击没有也不可能，但毕竟定位不同，360和PS3还  
是它多努力吧。另外某冲同学还强烈推荐360也  
推出一款类似《战神3》的游戏。其实对于这种第  
一方自己的独占游戏，所有粉丝都有类似的  
愿望，为此微软花费重金打造的《FORZA赛车》  
系列和《PGR》系列都是冲着《GT》去的。可惜差  
距尚远，山内一典对于赛车的执念确实不是一  
般人可以比拟的，用《超越极限》来形容他并  
不过。《战神3》也是一样，同样的360方面

还有着《光环》和《战争机器》。三大厂商都在其力  
的开发着超大型，这个我们无需担心，做好自己的  
饭，玩好自己的游戏，其他主机，也祝愿他们好运。这样  
多好，世界玩家大团结万岁



各主机都有自己的王牌，不然拿什么出来混？我们都希望  
在一台主机上玩到所有好游戏。但有时候很想，游戏机的  
魅力和乐趣不就在于各主机独有的魅力吗？玩越多，  
乐趣越大，说明好玩游戏越多，对玩家来说，好事一桩。

## TNT.F 电软到底很好，真想撕下来！

天津自願考字很精文玩友家SM同学

来信说：本是一个女生（我知  
道的字很怪，像男生的字）  
玩游戏，看游戏杂志就忍不住哭，  
玩到男男生一起玩游戏，然后把  
我们从网游那边拉回主机这边  
对于电软，有一种奇怪的热情。  
初中没有任何主机的我和66就拿  
着电软流口水，66说读小学时  
就想拥有一台PS1（贵嘛 那时她  
没有PS2啊），我说说来我买，  
咱一起，然后中考结束，66考  
上了最好的高中，我还在上高中  
和中考选择，本来想上美术高中的，  
但是我居然忘了去考试 最后花  
了点钱上了区里很差的高中 假期



66回老家，和蘑菇、王人才一起哭，我把我PS2拿  
出来一起玩，66只是看着 66很生气的，我知道我  
考上什么好学校，家长居然给我买了  
PS1，然后考上了一中家长却什么也  
没给。蘑菇她妈给了她4000元，她  
去修自己的电脑，王人才有个新  
手机，66很伤心，不过一点也没  
嫉妒，她从此书包里拿出电软，说，  
咱看看玩什么呀 后来66两个弟弟  
又买了台NDS，她还是什么也没  
有，我知道是她的父母的问题，  
就据理力争，我的东西就是你的。友  
情这种东西就是很奇怪。

电软和友情的确是很奇怪的东西，  
这就是青春。记得96年《电软》  
被迫停刊期间（请不要问我何我  
停刊一事，详情可以参考前本  
刊出版的《五周年纪念》，上面

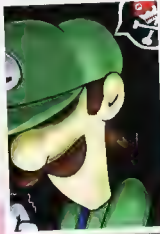
有详细记载），自己还是一个毛头小子。月殿（电软）没  
到来时，自己跟差了点。结果通过自己的特殊渠道  
得知 杂志不出了，当时真的哭得不能行。转眼十四年  
过去了，发觉自己对杂志的感情依旧没有改变，对于自己  
喜欢的，所爱的，依旧有不断的热情。就像我现在写出  
这些文字，这些我在以前都没有透露过的信息，都因为  
我们爱着《电软》，我们之间有着友情和奇怪的东西。

## TNT.F 还可以邮购哪些过刊？

广东外号小猪的莫高发表来咨询问：2007年的  
电软能邮购吗？另外，E3上PS3展出的游戏我喜  
欢，PS3的外观我喜欢，PS3功能我喜欢，PS3手柄我喜  
欢，太多喜欢了，总之我喜欢PS3  
关于还可以邮购哪些过刊，具体的可以打邮购部电话  
咨询，这样比超我们在这一回回复要快得多。电话是  
010-64477177。当然，本群也去问了下，貌似目  
前能提供的只有2006年部分期刊以及今年的，再以  
前的杂志我们已经没有库存了。

新主机不应该更新太快，每次都改些无  
关痛痒的东西，是骗钱还是向外界展  
示我们一直很努力的开发新机器？玩  
家想安心买机都不成，不买心疼痒，买  
了怕不定哪天又发布了新机型 唉，玩  
家真是可怜，尤其是学生玩家，计划赶  
不上变化。——安徽阜阳 凌雪 ●  
凌雪有感叹今年度PS2：文多真多，已  
知的一些游戏中，《战神3》是我喜  
欢的，家人是格斗迷。从御堂尊一路打  
下来，我最喜欢的就是格斗风格，所  
以《战神》系列成了我的最爱！

比起游戏玩家来说，电子游戏“隔壁”  
的电脑发烧友们似乎才真的是被  
折磨的对象，每年一更新的游戏卡  
玩家们痛苦不已，新入辈出的显卡杀  
手不断让显卡大幅贬值，今年2000元  
一块的显卡，明年同时期就要跌到  
1000元，再降个半年，800元就拿  
下，这样的更新贬值速度，不知道有  
多少人能跑得上海滩的步伐。相比  
之下，电子游戏好得多，还拿PSP说  
事，即便PSP-3000热卖中，PSGO  
上市在即，可PSP-1000照样畅销，  
二手手机价格同样可以卖到800元，  
全新机更是成了宝贝。保值还是一  
定的。从这点上来说，玩家不妨对广  
商也宽容一些，毕竟经济危机，广  
商必然要设法推出新来扩大自己的  
销售业绩，我们只要在不更换硬  
件的前提下玩到最新的游戏，就足  
够了。有雄厚的资金支持也由于  
SONY的捐赠，资金不足我们也就只  
受硬件困扰，照样有乐趣打。  
电子游戏机是一直奉行“人家好才  
是真的好”的市场规则。



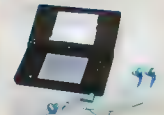
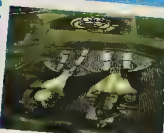
## 闻家画廊

深夜了，给家写信，没办法，完全不想去寄信啥啥，不过电子邮件有个  
好处，可以附上画稿，这次还是带来COLORS软件的作品，原创的路易和  
极品飞车10（临摹），看着比上次的设计进步与否。话说也曾想过到电软去  
做插画师呢，啊，毕业后再说，看我有那水平没……天气好热的说，嘴  
糊的大家保重身体啊，睡觉，晚安——湖北襄樊 熊韵达

风 新机型频出，倒是证  
明科技的发展速度，  
也是顺应玩家的需  
求嘛。毕竟晚买的玩  
家可以有新机型买，也是不错的。而且  
数码产品总是不停更新，不及时添  
加新要素必然要很快被淘汰，也因此  
SONY做出他们的产品可以使用十年  
的型号。当然，这个年里想要更新  
好几台型号，但主机的主要核心和  
机能上倒没有大提升是真的。其实



**天涯根特别版**  
**新闻图片区**



次世代传媒联盟 电子游戏软件 动感新势力

电子游戏软件、SO COOL  
动感新势力、掌机迷、

邮购地址：北京东区安外邮  
局75信箱 发行部  
邮编：100011  
联系电话：010-64472177  
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元



■Wii动力 定价18元



■NDS标准典藏08终极版 定价18元



■口袋书(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)  
广大口袋读者所熟知的《口袋书13》来啦!本期精心  
改订为特别双页时局,赠送NDS主机收藏包,口袋读  
书助您成功,因您漫画畅销,08版场版主强烈推荐等精  
品图书,值得您收。



■口袋迷(16) 定价19.8元  
本期彻底攻略最新口袋游戏《空之探险队》并  
特别收录大量独家研究内容。赠品超值附送口袋  
零钱包和IC卡夹 附赠DVD精彩动画看过瘾。



■掌机迷2009年第8期 定价9.8元  
本期给大家带来《勇者斗恶龙9》的详细攻略、剧情流程资料为一体。此外还有一篇DQ系列的特别策划。

电子游戏软件	
2008年第1-2季度	9.90元
2008年10-12月	15.00元
2009年第1-4季度	9.99元
天下 游戏机	
2008年第1-6期	8.50元
2009年第1-9期	9.90元
2009年第1-7期	8.90元
劲歌金曲	
64, 72, 74-79期(共已出版)	8.90元
71, 74-76, 78期(共出版6本已出版)	15.00元
90 COOL	
2007年8, 10, 12期 + 2008年1-7期(共出版)	16元
2007年1-3, 7-12期	11元
2008年1-12期	15元
2008年1-7期	16元
巨星级14, 18	18元
ND5卡拉OK机歌碟2008新编版	19.80元
Wu力	19.80元
劲歌金曲13周年纪念豪华版	19.8元/29.8元
劲歌金曲13周年纪念版	19.8元
PS2特设音乐: 劲歌金曲12期	19.80元
劲歌金曲12期	19.80元
劲歌金曲12期	24.8元
劲歌金曲12期 + 劲歌金曲12期	26.8元



■SO COOL 2009年第81期 定价15元



■口袋迷精华本2 定价:24.80元



# 你问我答 龙哥热线

本栏目欢迎网友来信来妹儿交流

第256期

**Q** 不知道NDS版的《最终幻想3》龙哥有没有玩，这款游戏真是绝赞啊！想当年在FC上它就是我玩的第一款日式RPG游戏，至今仍然记忆犹新。复刻版的素质也是极高，非常的好玩。请问龙哥剑士我现在都还没打出离，龙哥知道怎么打吗？另外，我说本作好像还有一个隐藏BOSS，怎么才能去挑战呢？

（湖南郴州 谭敬烈 头目）

呵呵，这么赞的游戏何止是玩过，龙哥也是相当喜欢本作的。洋葱剑士这个职业的开启方法是需要与别人无线通信4次以上（局域网或WiFi都行）。トボロ剑士在第4封回中说到村里有人失踪了，因此初风之水晶的商店完成任务后即可专职成洋葱剑士。当然，等级没有达到99级之前的洋葱剑士还是如味佳的废柴。隐藏BOSS的挑战方法也是需要与别人无线通信12次以上，最后得到アルスモ子的第四封信“サロニヤの传承”之后从洋葱剑士古飞不运，在一个小型黑色圆形城堡的下面，里面的敌人都是三色龙，是风洋紫装备的最佳场所。这个隐藏BOSS的HP是199999，攻击力255，防御力155，每回合4击，一般情况下，玩家需要三次过关后的水平来挑战的话也就是撑死活两个回合的命，打它最绝对需要实力和技巧的。打不过“稳妥”的办法是全员转职成洋葱剑士并排到顶点，这不是属于笨法子，你可以通过各职业的组起来实现“低等级”搞定它——当然，这个“低等级”怎么着也得LV70左右了，不然还是没戏。当年某机迷的期武同学就是在71级时凭借双诗人+导师+骑士的职业搭配把超强悍的隐藏BOSS给搞掉的。

**Q** 以下是几个关于《啪嗒砰2》的问题：1、过关后的提示最后几个是什么啊？看齐了有奖吗？2、求最后两个假面的打法，即是终BOSS和变种。3、神器，即神、恶魔、太古、哈丁、巨大之古的）可以拿多少吗？我们打了训练场的炮台攻防时拿了一个古表，雷龙LV5时又练了一个，这表真的吗？4、我的PSP是3.71的，提示说需要3.90才可以联机，请问3.80破解了没？5、我从网上下载了《勇者斗恶龙》1代和2代，还有无双，可都是玩不了，这是为什么呢？（新疆 贾坤）

1、没有。2、最终BOSS有两种形态。地城大形态有两种技能，睡眠咒语也可以让你的部队陷入睡眠，可以用HP X0.5解睡，另外一招也是让人害怕的技，BOSS会退步然后冲过来横打攻击，这个攻击很致命，一定要用撤退回避。另外一个形态是导师形态，即死攻击非常强，一定要用撤退回避。打到这里，其实没有什么诀窍，了解到最终BOSS的攻击方式和前置之后，就只剩下多刷素材来强化自己的英雄和部队了。3、神器是可以刷的，建议去打那红色的螃蟹，是刷神器的最好关卡。该BOSS理论上能刷出所有神器及四级装备，最后的BOSS也能刷，还有第2个心虫等，不过红螃蟹最好刷。想把极品会弄到，这个BOSS至少要到20级以上。前15级不是很难，但15级以后就算吃了神之料理，抗魔那个还是一个



！打这个BOSS用布奇玛棒和极品武器，但后期难度也极高。

挂，用号，骑兵的排列最好。有的时候就靠牺牲FEVER也靠靠BOSS的攻击。如果他的攻击准备动作和你的指令同时开始挂的话，就危险了。如果你用的是回是，那么正好回是来挂他的嘴里。如果是攻击，那么近身的单位在攻击完后正好落到它的大爪下边，这时候就只好硬挨FEVER来破。4、早破解了。5、这个，或许是

你下载的SO的问题，也有可能是你系统版本的问题，先升级一下再试试看如何。

**Q** 小弟虽然自称是机战版，然而实际上还是有许多机战作品没有打过，所以最近在恶补。近期在玩的是OG2，在第20关（我走F路线），“燃入与断腕”时，我解决开始的几个杂鱼后BOSS面就出现了。我查到的攻略写的是“打掉机F一半以下时，他会补满后去切古铁”，可是我两部机体必杀也才打掉他四分之一。应该是怎么说，那BT的家伙有HP回復（大1、E回復（大1）一回合就满，我打出关一直重来，机体都快放满了，是不是攻略出了问题，还是我的卡带出问题了？（我没有改过的，因为改了不）

（福建泉州 DC总编）

打这一关其实之前没必要先打掉他一半HP，只需让两方经过三个回合，普通就会出现，接着是级出现的“机F”互砍。乱清完后就要砍一切可战斗的机体及精神收割攻击面，争取在回合内将其HP打到40%以下，如果完不成也没关系，五回合后面具就会自行撤退。

**Q** 《王国之心2》中过了美女与野兽的剧情后，我没有直接坐火车去下一个剧情地点是返回了有史考尔和FF7里一些人物物的地方，就怎么也出不去了。我已经试过了许多方法都是不行，现在只有请龙哥帮忙了。（广东广州小华）

你第一次回虚空城堡后去马林家，就会发现马林被无心怪偷走了，好在马林没有什么事，与之对话后前者会得到一本名为《百亩森林》（100エーカーの森）的书，调查完后进入斗中，里面是小熊维尼（プー）的世界，在里面找到小熊维尼并与之对话，剧情发生后在马林家外将其他偷走《百亩森林》的无心怪解决掉再次进入小熊维尼的世界，找到维尼并与之对话，结果维尼却不认识主角了。剧情之后会得到道具“ペナルティチャーム”，之后就可以离开虚空城堡去别的地方了。

**Q** 我现在非常喜欢LEVEL 5的游戏，真是精品制作商啊，近期在玩PSP2上的《黑猫游戏》，有问题想请教：1、黄金首“高のダイバイン”要用什么道具把它引出来，这个道具在那个星球，打什么怪爆出吗？2、为什么只能在商店买到“女王”的衣，还有很多服装买不到？（西大同 王飞）

LEVEL 5开发的游戏，确实绝大多数的素质都很高，销量也都不错——PSP3上的雷吉物语除外。1、这个黄金首的出现地点是在ベグン星球的マイナ南边山站附近，引诱道具就是“マジックルージュ”，此外还要靠其队伍里有两名角色在队，看来这个黄金首果然是名副其实的“LADY-HUNTER”啊，完成讨伐任务后可获得16000P的奖励。至于“マジックルージュ”这个道具可以在讨伐两种怪物后随机获得的掉落物品中得到，一种是出没在ジュライカ附近的“マツチ”，打倒后有可能会掉落マジックルージュ，另外一种是在狮子王的城附近的“マントラ”，打倒后会掉落マジックルージュ。2、服装方面，有的是靠购买，更多的则是合成出来的。

**Q** 龙哥好，有个《宿命传说2》的问题困扰我很久了，本来想要尽量自己解决的，可是在此被问题困扰，其他隐藏要素自问也能不多是猜定了，只有这个一直不行，只好请龙哥救救了。那就是后期那个黄金种子到底该怎么和啊？我和不出来的说。

（江苏泰州 吴服）

这个首先先得到种子，然后在利尼和子进行搭配，然后浇水，在这个过程中会经过种子、发芽、种植三个阶段，到最后就会长出新的种子。通过一些特殊的魔法，我们就可以得到黄金种子，用它可以去本岛的施拉找到名女，在施拉能换取传说中的八级装备。通过黄金种子是一个通过各种施拉组合不断出新种子再培育





# 编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



## 风林:吃喝玩乐欲望强烈

●减肥到一定程度,就开始受不了美食的诱惑了。目前体重下降到吉利数字(不是188斤谢谢)。就一边减肥一边吃着,不过还好,现在吃东面比较控制,还是节制。基本上不会影响健康的减重下降。一周大概可以减少一斤左右 距离140斤完美已经不远了。

●最近游戏的欲望也很强。游戏的乐趣速度提高了很多 目前开始玩老游戏。COD系列从开头开始打。新开发战那么有意思,打完后就继续FEAR系列、HALO系列、METRO D PRIME系列、(战锤机器2)配合新资料片重新大开杀戒。

●经过了几次的整理,家里的网络终于恢复正常,可以稳定以500K速度下载。除了抱怨北京的高性价比太贵外,其他都满意了。期待SM变质的价格能尽快下降。现在连LIVE和PSN打《街霸4》还是非常不爽



## PERFECT:炎炎夏日无处逃

本人失言,没想到QQ9真的40分,FAMI通给了75分面子。周围的好多朋友在偷乐的第一时间就开始吹嘘了,想来这40分不是抬得虚名。让这么多人逃之夭夭。据说这两天狂卖20多万套的纪录也创系列先河。日本业界现在不景气,QQ9真是给他们冲了脸面。

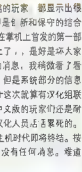
北京的酷暑又来了,基本上别出去,否则肯定汗流浹背 即使室内,关窗吹空调的温度也不舒服。现在还是初秋,晚上勉强能睡个觉,至于8月的温度,有点不敢想,但愿这倒霉的夏天早点过去。

最近点几片,台式机显卡卡顿,古董笔记本也挂了,搞得我连续一周回家后还闹显示错误。实在有碍求光棍相近的网吧,光线的速度倒是很快,只是空气太差,烟味真得很呛人。不知前些年来出的不在公共场所吸烟的规定何时变成法规。



## 猴子:神作横扫一切花花草草

DQ9以来,不管以前对这个系列是否有兴趣的玩家,都显示出极大的兴趣。严格地说这一代有很多新的东西,但是创新和保守的综合使这部神作也有许多不招人喜欢的地方。可惜这些,这是DQ系列在手机上首发的第一部作品!估计也是最后一部,起码下一部不会在DS上首发,改在Wii上了,最好是任天堂自己。已有无数数据了。前两大作本体文本300千字数字高达300万的消息,我稍微看了看导出的文本,结合自己玩过DQ9的经历,觉得剧情部分才算太长,但是系统部分的信息量十分庞大,也就是说,剧情消化起来比系统消化好很多。估计这次就算有汉化组联合接手,估计中文版推出的时候,美版都已经出来很久了。想等中文版的玩家们还是耐心等待吧。如果真想快的话,DQ9的翻译和导入工作会把汉化人员活活累死的。从过去历代DQ发售的经验来看,这次神作的推出注定是NDS上时代划时代的神作。按说任天堂应该在应该考虑下一部神作的规划了,但是现在任天堂没有任何消息。难道DQ将打破1996年以来“主机终结者”的魔咒吗?谁知道。



## 翅膀:电视,终于买了

在本人的强硬坚持+自掏腰包的情况下,终于勉强让老妈去买了电视。不过说实话这其实是我一个人去的。

炎热的夏日,从有空闲的房间里出来,下地铁骑车站到了磁器口大电脑。看着琳琅满目的各品牌电视,有种茫然不知所措的感觉,先网上做过的预习此时都成了空白。好在身边的售货员帮了自己,选择性价比合适的东西。在卖场逛了一圈,先后告别了SONY、松下、三星一系列品牌万元货,在一个小角落找到了TC,这个还算不错的国产牌,现象上意外发现了“4800价位的42寸新品”,不用说就是它了,三下五除二,钱回家等候。第二天苦等了下午,那个卖电视的才姗姗来迟,好在服务态度还不错,逃过了大奸商,我最想做的不是立即购买新电视,而是马上入睡大觉



## 七曜:我家小公子满周岁了

自从有了儿子,加上工作生活的忙碌,还有每天都要无休止的“无眠”。一年又过去了,7月10日我家大儿和小公子又是同一天生日,转眼间一年来的儿子的成长,在街坊邻居的哄笑声中,早已显得出类拔萃。凭借非常阳光的外表和古灵精怪的性格成为远近闻名的“明星”。而且很懂事,能听懂大人的话,比如前几天带他去游乐场玩,里面有一个梯形的滑梯,造型有长椅、大刀等许多形状。我把他放在滑梯上玩耍,让他一手拿一苹果,并告诉他这是“豪龙胆”和“逆鳞”,他明白我的意思后,就将两枚“长蛇”“锦鲤”“龙团镇魂”在滑梯出口之前,因为小傢伙还不懂怎么拿,被售货员误解为不付款,结果他想要付款才能拿走,他立刻怒发冲冠,将两只黑脚掌向售货员踢去,弄得别人哭笑不得。



## 菜团:地图之城

我不认自己是 个路痴 因为只要走过一遍的路都可以记下来,但是自己对东南西北真的没有什么概念。前些日子才到一个非常有特色的城市 此城地方不大但是到处是地图和方向标记,看到此景不禁让我非常兴奋想了解一下这个城市。这个城的地图和平时我们所看的地图没什么区别,但是图在这里显得尤为醒目,因为每个地图面都会聚集大批人群,看样子都是在地图中寻找道路。“这里的人不会这么依赖地图吧?难道大家都是没有方向的超级路人吗?”想到这里我不得不笑了起来,一个想要恶作剧的念头油然而生。我将包中的马克笔拿出来拼命地在各处地图上涂鸦,同时将我附近所有的方向标记破坏或者是拆除,此时一个路人看见并且前来阻止。“你这么做,会后悔的”我不屑,继续破坏着地图和标示。

不知不觉天黑了下來 折腾够了以后,我想要找一个旅馆住下。朝天上望去,正好好看大火的夜景,但是我却发现不管我怎么 都只能在被破坏地图以及标示附近转圈,每次都会回到这里。此时我才明白那个人的意思,我再也离不开这里了……



## 北斗:敞开膀肱吃西瓜

DQ9来了,虽然玩起来总感觉似乎有那么一点不是“DQ”,但神作肯定是毋庸置疑的无限时间去好好玩吧。然而《无解就跳》“金大舰队舰队”野望也还没有达成,目前刚刚买齐了5只大舰队的战舰,要内装兵舰完成还有很长很长的路要走。



因为舰艇的关系,原定的五台台神计划只好放了男朋友的样子,改为自己SOLO。其实有时候,在环境和条件合适的前提下,一个人自由自在的行走,也是非常惬意的事情。我虽不信佛,然而当你在舞台上遇见一些确实有修为的僧人时,即便只是简单的几句佛经甚至只是微笑,也会让人有非常美好的回忆。

某夜,血战到底了。过了20公年,割裂是有了 然而从早上开始就有一些不舒服,直接导致数天内无法剧烈运动,这就是湿一时之快的反面典型了。



## 小沛:手术?还是吃药?

●不是我标题有点惊悚?没办法,谁让我割哪?7月初,小沛确诊患上“甲状腺结节”,要手术就手术,并且住院一段时间。现在我正吃药消结节呢。

●因为身体的缘故,最近什么心情也没有,包括M.L.的漫画更增添了一些哀思,于是我决定,要在《电击收藏》里做周年纪念一下这位刀行天下。●自从《街头霸王4》推出PC版之后,我和菜团切磋的机会多了起来,因为之前都不习惯用360手柄。虽然已经的二手摇杆终于也用了上,并且见识了他那非官方的服装大作。●《勇者斗恶龙》发售了 可喜可贺 众多小伙伴们终于有了业余时间活动。可惜小沛日语不行,还是等美版,或者等个小组的汉化吧。



# 勇者系列新作震撼登场 召集同伴书写一代神作篇章

## 1 关于“超级暴友”系统

本系统即“SUPER PERTENSION系统”，类似于DOB的蓄力系统，不过不同的是，DOB中需要特定职业的应援技能才能进行蓄力。蓄力值在游戏中称为“テンション”，可以通过战斗家系技能的“たぐも”16P，或者主角特有的应援技能“おうえん”，使同伴のテンション值上升。テンション值以5/20/50/100的数值上升，被提升テンション值的同伴如果中途采取攻击行动的



↑在气力蓄满之后，就可以使用超级爆发状态，攻击的威力倍增。

话（使用道具除外），将取消之前所积蓄のテンション值。一旦积累到达到100的时候，蓄力的效果最大，达到100的成功率在40%左右，达到100后角色进入“スーパーハイテンション”状态，该状态下攻击力防御力上升。

## 2 大开COMBO攻击

不管是物理攻击还是魔法攻击，只要用同种攻击方式对敌人连续造成打击，伤害就会按一定的倍率提升，这就是所谓的COMBO攻击。比如2H T时是1.2倍，3HIT时是1.6倍。如果计算精确后，能够使得最后一击的威力超出常规的想象。注意只能是纯攻击才能累积，特技是不行的。当然，受到敌人同样类型的连招攻击，受到的伤害也会按倍率提升，所以尽量还是优先消灭掉HP值低的敌人，最简单的方法是使用连续物理攻击造成连续给敌人连续出手的COMBO但是敌人出手就被打断。这样能够有效减轻敌人COMBO攻击造成的伤害。



デバウクラ、ニメのり

## 3 宝箱与小徽章

本作中红色宝箱只能打开一次的宝箱，宝箱的内容也是固定的，蓝色宝箱每过一段时间自动补充物品的宝箱，这些宝箱里面的东西也不固定，可以得到，徽章。徽章的用途是在游戏进行カラコク大橋或者市上角换取道具。徽章的取得除了红色宝箱，调查特别地点外，还可以通过打败特定怪物，开启蓝色宝箱，以及W-F网上购买等各种途径入手。更换分为两个阶段，第一阶段是当徽章达到一定程度以后，和徽章王对话给你特定的道具。第二阶段，会长王会给你一份列表，徽章王会送给你一把盗贼钥匙。第二阶段，会长王会给你一份列表，徽章王会送给你一把盗贼钥匙。

徽章	奖励
4枚	とうぞくのカギ
8枚	しつぷりのバグナ
1枚	パニース
18枚	ダクロの1シャツ
25枚	うめいタイツ
32枚	あせきのタビ
40枚	んびのうしろ
50枚	はしゅうでう
62枚	あびつたかぶと
80枚	ドラゴンロブ

徽章	奖励
3枚	いのりのゆびわ
5枚	エルブのみぐすり
8枚	せいじのはい
10枚	リサイクリストン
15枚	オノハルコン
20枚	ようせいのかつ



#### 4 关于战斗中的刺杀

必杀指令通常情况下是无法使用的

入危机时，必杀指令才会闪烁。具体触发条件还不明，有时普通杂兵战满HP情况下不断防御也会发出必杀。必杀效果根据职业会有不同，且全员的必杀指令解禁，即可使用超必杀技。每个职业的都有其代表性的强力特技。如果必杀发动后，闪烁蓝色字样，3个回合后仍未使用必杀，则必杀字样会闪烁红色，一旦超过时限之后便无法使用。



↑一般来说,不同的职业拥有的必杀技也不一样,但是总体来说物理攻击系的必杀技是最具有攻击力的。

技能要素表			
种类	名称	效果	职业
必杀	空·必中	100%命中	战士
必杀	一喝	将全体敌人使之无法行动， 同时自身的tension上升1个等级	战士、骑士
超必杀	霸王斩	我方全体的合力攻击 进行无法防御攻击	战士、游侠

## 5 下级组织与控制系统

本作一共拥有12种职业，其中初级职业6种，上级职业6种，而且需要完成特定的转职任务，才可以转职为上级职业。各职业间可以自由切换，并且继承各职业等级和技能。当前剧情发展至主角完成ダーマ之塔事件，解救出ダーマ神殿的大神官后，即可在大神官处转职，最初只开放6个初级职业，完成特定的转职任务后，才



↑只要完成达玛神殿的剧情，就可以在这里自由地进行转职的活动了。

在本作中，转职系统最大的好处就是，转职之后原先的职业技能参数都可以被保留下来，什么时候想恢复原来的职业都没问题。相比3代砍掉重练要好多了。玩也可以同时修炼多个职业。

金剛心(金剛心)				
职业	固有技能	装备武器	说明	
せんし、战士：	ゆうどう 勇戦	劍、槍 短劍	ゆうどうの野衣 使用可能と武器 短劍を裝備 使用し 使用可能と武器 短劍を裝備	
そうりよ、僧侶：	しんどう 信仰心	槍、杖、煙	治療や呪いの使用	
まほうつかい、魔法師！	まほう 魔法	杖 短剣 盾	利用魔法の文字で人を、是 魔法を主とするの専門家	
ぶとうち(魔斗家)	まほう 気合、	盾、棍、扇	力量と精神力の優秀、最 後の力を使う術者	
どうぞく、曲師	わたしの 演奏	笛、鼓、弓	音技と曲の天才は音の道	
たけのくにん 武芸家	まよ(けい) 自己	剣、槍、扇、刀	利用金と術を技芸に各人 、個性が異なる	
ハムルマスター 魔法文字	どうとん 通訳	斧、短、杖	魔法文字の天才	
まほうせんし 魔法战士	フオース 魔法力	斧、短、杖	主要な金と術の固有技能 の力量が他人に劣る	
バラダシン 聖騎士	まじく(り) 魔法	短、杖、槍	力と精神力両方に秀でた聖 騎士	
バグゼン(武者)	まじく、属性	杖、刀、短剣	力と精神力両方の修得の達人 究極の魔法力半半強さで彼が 双方	
スーパースター、技師(魔法)	オース(風)	杖、扇、短剣	生活が大得意、と両方合 力して戦う天才紳士	
レンジャー (游侠)	サバイバル、生存術	短剣、斧、弓		

職業	轉職任務以及承接任務的場所
バトルマスター・战斗大师	完成「 <a href="#">ダマ神龍の神官の再啓封</a> 」任務「バトルマスターの心得」
まほうせんし（魔法战士）	完成「 <a href="#">ダマ神龍一掃蕩</a> 」任务「 <a href="#">スカリオの転職任務「フォースのイメジ」</a> 」
レンジー 游侠	完成「 <a href="#">ピタリ</a> 」任务「 <a href="#">善後プ・ディ</a> 」的转职任务「 <a href="#">サバイバルの知恵</a> 」
パラディン（圣骑士）	完成「 <a href="#">ダマ神龍と騎士バシリウス</a> 」的转职任务「 <a href="#">母からし精進たち</a> 」
くんじや 贤者	调查「 <a href="#">ガナン帝国</a> 」的军事书籍
スーパースター 超前期星	「 <a href="#">ダマ</a> 」城外「 <a href="#">オカネ</a> 」的转职任务的商店

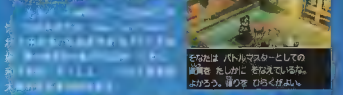
種類	名称	効果	职业
必杀	ゴスペルソング	我方全员HP恢复，异常解除	僧侶
必杀	神の息吹	恢复自身MP	贤者

新入部員の紹介			
和装	名称	効果	現任
必殺	ミラクルノン	正色合向 奇術MPQ4	魔法師
必殺	アキラバウスタ	煙霧自身回避率2等級 同時攻撃反出率	魔艺人
必殺	テンシワンファスト	下將自身の回避率向上 - 四段	魔法大司
必殺	バグテンザード	相手に与える被害、期間中回復力及び魔法无效	魔法士
必殺	バグテンザードの必殺力	相手に与える攻撃力、回復力、属性魔法	魔法使

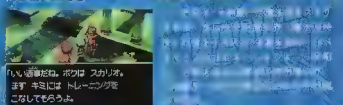
	击崩性提升 一个等级	
超必杀	テンションマスター	战斗大师、战斗家
超必杀	悟境の守り	圣骑士 僧侣

和必 必	名称 お宝ハンター	效果 宝取得率100%	取止 宝類
必 必	EXP-ルエツト	戦中宝类中获得经验增加	魔战士 魔战士
必 必	スベツカクシ-	戦中での収入を全金庫裏	魔道士 魔道士
必 必	スパー-ルエツト	戦中后获得的经验值与金钱增加。 可获得稀有道具	魔法战士、道類

### 转职任务“バトルマスターの心得”



東洋の経済と文化の発展

[illegible]

美根特倫特 0810 207 2



6. 在下列各数中，找出与 10 互质的数。

这个设施在DQ3就有，本次依然是用来登录队友的地方。

なかまを よびだす	把登录成员加入队伍中 包含主角最多4人
なかまを あずける	把队伍中的成员移出去
なかまを とうろく	登录新的同伴 最多登录8人
なかまと わかれる	把登录的成员消除(不可恢复, 慎用)



# 从那时开始,我们就被称作天使!

日本国民级RPG《勇者斗恶龙9》终于于7月11日正式发售。本作的发售见证了本系列历代拥有最广大FANS群。本作在发售前的预约数量就超过了200万份,成为历代DQ系列中预约数量最多的一部。本作的最大特点也是继承了NDS作为开发平台,游戏的开发大人员中有很多对家用机游戏开发环境已经非常熟悉。因此,本次不得不对新平台通信功能的技巧运用等问题进行学习和研究。在武器装备方面加入了很多新的强力武器,金属王套装在本作中不再是那么登峰造极,但很多装备都是采用的同一个图标,这让玩家感到有同工之酬之感,比如黄金盔甲和金属王之铠甲是同样的图标,而且本作虽然也有跨时代的,也有达姆神殿和露西达酒店,但实际游戏的感受和经典的3、6、7代都有差距,毕竟原汁原味的DQ系列已经不存在。

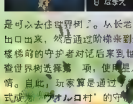
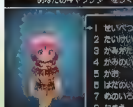
## OPENING

在玩家们进入新游戏之后,首先需要作的是先自定义角色的性别,玩家可以进行变更的项目一共有8项,分别是“はいづけ”(性别)、“はいにい”(体型)、“かみかた”(发型)、“かみのいろ”(发色)、“かお”(脸型)、“はだのいろ”(肤色)、“めのいろ”(眼睛颜色)、“なまえ”(姓名)。

主人公作为天使界的一名见习守护天使,职责是守护ウオロ川村。游戏一开始就是跟随天上位天使イサヤル到ウオロ川村造访。刚到ウオロ川村就看见有魔物来袭,于是就会开始游戏的第一场战斗。很明显这是一场教学战,所谓玩家并不需要担心战斗的难度,刚接触本系列的新玩家在熟悉各种战斗指令后,尽可放手即可。本作的战斗菜单为“たかう”(攻击)、“しらべ”(调查)、“にげ”(逃跑)、“あくせん作戦”(攻击命令下包)、“こうげき”(攻击)、“とくま”(特殊)、“じゅもん”(魔法)、“どうぐ”(道具)、“ぼうぎょ”(防御)、“はいつさ”(必杀),作战命令中包含“さくせん作戦”(作战变更)、“せうびん作戦”(装备变更)、“はいちえん”(队伍变更)。

战斗结束后会得到星之珠,在本作中每解决一件帮助别人的事件,都能获得星之珠,就是对功绩所积累的点数。剧情推进到回故乡后,玩家需要上到二楼,与最上面的长老オムイ对话发生剧情,剧情中长老会问玩家是否可以独立战斗了,回答当然是肯定,肯定可以独立完成任务。再往上走,房间里イサヤル对玩家说,于

あなたのカギをウオロ川村へ送つてくれ



はさくさく住んでるの。从长老的人行南侧出口出来,然后进防魔塔到最上层,与塔顶的守护者对话后来到世界树,调查世界树选择第2项,使星之珠发生剧情。自此,玩家算是通过试炼,正式成为“ウオロ川村”的守护天使。

世界树的剧情结束后,返回長老所在的大厅向長老汇报。之后再与長老对话后返回一楼大厅,此时玩家就可以通过大厅中央的星形传送阵前往地上界。在大厅一层的北侧房间内,与NPC对话后可以进行存档、回血,与NPC对话后的四个选项分别是“おのりをする”(存档)、“おつづをみる”(确认角色状态)、“のうをとく”(解除诅咒状态)、“やめる”(退出)。回到地上界ウオロ川村,在这里开始自己作为守护天使的职责。先取看右面房子后的小狗,会发现一枚戒指。交给教会的老奶奶对话,得到一枚星之珠。再前往村庄左下的马厩,进入马厩把所有发光的马鞍都捡起一枚,之后就可以获得马夫作为赠送的星之珠一枚。到教会自动转换成黑夜,在村庄右边的桥上遇到イサヤル,对话后与他在右边的蓝色幽光对话,选择第一项告诉他已死的事实,得到星之珠。

将亡灵超度后イサヤル过来与主角对话,之后玩家可以选择不返回天使界,回到天使界后,玩家直接去最上层的世界上那里发生剧情,之后把在村子里获得的“星之珠”全部献献给世界树,发生剧情。当把“星之珠”全部献献给世界树后,天之隔将出现,就在它停下后,突然有一股冲击波袭来,将天之隔击散后落下地上界,主人公也掉落到地上界的ウオロ川村,失去了天使的光环与羽翼。因为天使界受到攻击,地上界也发生了地震。

## 落难天使与天之隔

自由行动后,玩家可以先去地图最右边的民宅,可以看到二下在家族里的剧情,之后玩家可以到村子里自由行动,前往右上的村教堂,上二楼与村长对话,再去地图最右边的民居中,与灶台旁的リツカ对话选择第一项剧情。第二天清晨二下邀请主角一起去冒险,玩家只能选择第一项接受,之后二下加入队伍,从地图左下方村子前往大地图,这时再与村口的NPC对话,他就会让开道路,玩家才能出行。

从现在开始,算是正式开始冒险了,玩家采用的,是“明雷暗战”的战斗方式。地图上的敌人都是可见的,玩家如果不想战斗可以直接跑开。注意野外行动开菜单时虽然不会直接发生战斗但敌人却是可以行动的。战斗中玩家暂时只能操作主角,二下只能通过作战指令来调整同伴的行动战术。通过上屏幕的大地图,从地图上沿路一直向地图右边走,进入上うづの道后发生剧情二下离开,在右侧的岔路宝箱里可以获得饰品“きんのびん”。在这里可以看见之前坠落的天之隔的,之后再去岔路路与二下对话发生剧情。因为去道路路发生了崩塌,缩短了道路,与斯对面对的兵刃对话后,玩家就可以返回村子了,道路需要一定时间才能修复。来到村子最上二下的家,剧情一段时间后回到リツカの房间里休息,准备前往サコナ镇。

从村子出来后,之后游戏中除系列同伴外,吾儿都会亲自行动,相信有经验的系列粉丝玩完,也许会发现之后一直都不招募同伴,而进行单刷之旅。按照左下图的标记路线到サコナ镇。



部,调查第一座北侧紧闭的石门后出现一只蓝色的幽灵,调查幽灵后跟幽灵走到地图左侧岔路的石像前,与幽灵对话后再调查石像,触发动画后就可以深入。遗迹内的敌人并不强,玩家可以轻松应对,另外遗迹是中途结束的,玩家还可以走岔路收集道具,在最下层可以遇到被石城压住目的のルイダ,找到她也是玩家此行的目的,与她对话进入BOSS战,非常困难,只要注意回避即可轻松击败。

战斗结束后主角和ルイダ自动返回到地图,此时玩家直接回到村子即可。回到村子后前往地图右上位置的宿屋发生剧情,之后玩家再去地图右上的リツカの宅子,在门口与蓝色幽灵对话。进入リツカの房间里,与二楼的リツカ对话可以安慰她,之后还是与门口的幽灵对话。接下来玩家要来到遗迹上侧的墓冢旁的平台上,调查地面会获得“密室的トロフィー”。返回リツカの房间与她对话将“密室的トロフィー”交给她,之后是一系列的剧情,次日リツカ离开村子,决定前往大城市追求她父亲未完的梦想。

## 黑骑士的阴影

首先是与欧赖的对话选择第一项,然后去うづの道の天之隔。在天之隔内发生剧情,因为收集的星之珠还不够多,天之隔还未完全启动。之后主角离开地上界,从左侧岔路被铁栅石覆盖的通道离开前往セントシユイン城。进入大地图中央的セントシユイン城,在这里再次遇到リツカ和リツカ,情节后控制主角与リツカ对话。离开リツカの酒店,然后再次进入城,之后玩家可以在这里与リツカ对话选择再次去调查。另外,玩家可以与リツカのルイダ对话,可以进行同伴招募和队伍的编成。菜单由上至下的命令分别包括 同伴加入 可以自由招募同伴,当然也可以一直 个人买卖,追求至极的战斗风格、同伴离开、登录新闻、取消同伴。系统支持最多四人在队,建议玩家建好队伍开始战斗之后的行动。商店右下的柜台可以办理银行业务。

建议玩家在ルイダ的酒店中准备一下,然后调查城内正中央处的告示牌,之后去北侧王宫前与右制的卫兵对话选择第一项进入王宫。在王宫的上层与国王对话,选择第一项接取讨伐黑骑士的任务。然后出城北行后进入シユンク斗技,进入シユンク斗技后立刻与BOSS黑骑士战斗,黑骑士的能力相当高而且还会回复技能,本战当然还是以防守反击为主,不过之前如果招募了假借同伴的同伴,应该会轻松不少。战胜黑骑士后,返回セントシユイン城的王宫,与国王对话说明实情,之后在王宫大厅时会被公主召见,之后跟着公主前往公主在王宫右侧的房间,并与她对战发生剧情,得知黑骑士住在エラフィ村。

与公主对话结束后,准备前往エラフィ村,该地点位于シユンク斗技的南。在村子的中央的洞窟与NPC对话选择第一项可以拿到新闻卷。必须在白天进入村子右上角的房屋,发生剧情,听完老奶奶欧赖后离开村子到铁栅前,之后离开村子。エラフィ村出来后直接从上上的路口离开来到北边的,进入中央的ルイダ公会发生剧情。注意如果路上地图的警告弹出时,玩家需要进入城后才能触发欧赖的BOSS战,不然的话欧赖就不会出现,而且欧赖的宝箱道具也很多,所以玩家最好是上上为最好好事为上策。在最深处的主殿之间发生剧情,与魔女对



后进入战斗。这个BOSS多种异常状态攻击，将BOSS消灭后，与黑骑士和公主对话，之后玩家就可以返回セントシュタイン城的王宫王国报告。之后获得许可，玩家可以到宝物库搜刮一番了，宝物库要从国王身后的楼梯上到天台，然后在右侧爬下。

## 病魔笼罩的村庄

离开セントシュタイン城的时候出现剧情，选择第 1 项后玩家需要返回天之方舟内发生剧情。回天之方舟后，发现星之珠仍然不够启动大之方舟。继续返回セントシュタイン城所在区域的地图，从右上角的出口前往ベグセリア。进入银子后，先前往西北侧的镇长家二楼，与镇长对话发生剧情。之后前往镇子的最上博士家，与躺在床上的女性对话发生剧情。从博士家出来后，来到博士家右侧的研究所，与门口的女性对话后进入研究所并与博士对话。之后再次前往镇长家与镇长对话，并选择第 1 项获得钥匙，之后再去找研究所与博士对话并触发剧情。接下来玩家就可以离开银子，从大地图最右侧离开本区域前往ふじいん遗迹。

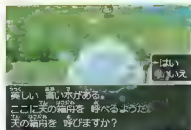
ふじいん遗迹位于左侧区域的最北部，进入遗迹后与门口博士对话，之后玩家需要去开启两个机关，分别位于遗迹的最左上角和最右上角，调查后即可获得，开启机关后位于中央区域的大厅门打开，进入后发生BOSS战。BOSS的HP很多，而且每回合会行动两次，攻击不够的话，还是防守反击吧。成功封印了BOSS后返回ベグセリア，与镇长对话，之后去左上角博士的家与博士的妻子エリザ对话。情节后去找镇民，对话结束后前往遗迹选择“休”的选项上，之后可以去找镇民对话。与镇民对话完后去与工

リザ的灵魂对话，之后去博士的研究所，敲门时发生剧情。接下来玩家需要去探索镇里的男人，要分别与镇子左侧民房内躺在床上的老爷爷、宿屋内病床上的患者和他身边的女生、银子在镇民宅内一楼的二楼和楼下的男主人对话。

与上述NPC对话后剧情自动返回研究所发生剧情，之后玩家自动返回宿屋休息。第二天天亮后准备再次返回天之方舟的所在区域。在天之方舟区域内发生剧情，之后进入列车内部调查操作台，这次终于成功返回天界。与天使使者的剧情结束后，前往最上层的异界树前进行祈祷，剧情后获得魔法“ル”魔法。离开异界树时长老再次出现，剧情后乘坐方舟的方舟调查操作台返回地上。这次主角的任务是寻找“七颗女神的果实”。回到地上后，注意所身处的蓝色大洞，玩家只有借助这棵树才能召唤天之方舟，以后玩家就可以通过天之方舟自由往返天界和地上界。

## 女神果实之一：神殿篇

下车后前往地图北侧的ダマ神殿，进入神殿内后发生剧情。与神殿最上面的神官对话后，得知大神官并不在神殿中，从右侧的楼梯来到地下一层，与所有的神官对话返回一层时发生剧情，之后与大神官对话可以获得新装备“おじぎ”，并得知大神官在ダマ塔。离开神殿前往地图北侧的ダマ塔。玩家进入ダマ塔后，需要在大门前做出“おじぎ”的敬拜动作，具体方法是在“きくせん”菜单中的“しぐさ”中“命令”下装备相应的“おじぎ”表情在快速键下，然后在塔中按B键+对应的方向键就可以使用该表情。ダマ塔的内部结构并不复杂，一路向上到塔的最顶层就会发生BOSS战。本BOSS是掌握女神的果实魔力控制的神化大神官。



依然保留了每回合行动两次的特性 而且还会吸魔和属性范围攻击。BOSS战结束后，大神官恢复理智，玩家也获得了“七颗女神的果实”，之后大家可以用传魔法直接返回ダマ神殿。与ダマ神殿中央的大神官对话发生剧情，之后玩家与该神官对话可随意进行转职。

## 女神果实之二：渔村篇

离开ダマ神殿，从大地图上一路南下，进入渔村オリアのはま，进入村子后与南边NPC分别对话发生剧情。剧情后与オリア对话，之后玩家需要去调查选择“休み”休息到晚上，然后前往村子的右下角オリア的家乡，与オリア对话发生剧情。然后前往村子最西面的村长家，剧情中自动进入第二天。天亮后前往村子西北侧的出口，与トト对话后从西北出口离开。前往大陆的左下方，进入海へのどうくつ并深入到底层处发生BOSS战，胜利后又获得一枚果实。原来BOSS是オリア的父亲，也是因为贪食女神的果实而魔化。

## 女神果实之三：石像篇

在此BOSS剧情结束后玩家需要前往村右下角的船，与船夫对话后即可前往新的大陆。到新大陆后一路向东南走进入大地图，之后进入右侧的カラコ塔，在这里再次遇到オリア的父兄，之后玩家需要前往东南方カラコ塔，沿着右下前进来到オリア...

此时玩家需要穿过山洞，利用藤条来攀爬，前往比利里的最上层。来到山顶的最上层后，发现村庄全部被石化了。进入村子最右上的民宅内与史莱姆对话，然后由门进入BOSS战，BOSS依然是每回合两次行动。战胜后来到屋子旁边的地下室，与老者的灵魂对话，得到第三颗女神的果实。

## 女神果实之四：人形篇

返回比利里之前的大地图，然后向左下走，前往佐拉特里乌。进入サマウマ城镇后，先找到地图上的老父处对话，之后再去城堡门口的庄园，与门卫对话后进入别墅内。在别墅右侧的房室内发生剧情，之后和房间里的マキナ对话，剧情后离开别墅，与别墅左侧的小房子内マキナの奶奶对话。与奶奶对话结束后，再去教堂左侧的民房与甲板的NPC对话，之后玩家会自动来到别墅。剧情后跟着德奥来到别墅的花园墓地，调查下方的墓碑发生剧情。

剧情结束后离开城堡，从大地图上前往北侧的山洞，进入山洞在一层的尽头调查告示后再次登上船发生剧情。之后玩家继续深入山洞，在迷宫的最深处发生BOSS战，BOSS将拥有强大的攻击。战斗胜利后，回到佐拉特里乌的マキナ，在マキナ房间旁的墓碑前找到人偶マキナ，发现她已经不见了。同时获得第四颗女神的果实。之后玩家再次前往城堡上方的码头与老父对话时，此时就可以乘船出海了。驾船时只要靠近沙滩之美的船舱就可以登陆，注意上右附近无法停船。B键为进入甲板画面，在甲板上调查船舱可以返回大地图。在海上航行还是采用传统的遇敌方式。

## 女神果实之五：女王篇

从サマウマ城镇的港口出发后向右前进，进入小岛处，并进入小津中央的グビナ城下町。进入グビナ城下町后直接进入北侧的王城，在一楼中央位置与大臣对话发生剧情。之后来到二楼北侧与女仆对话发生剧情。离开王城，在王城左侧的“港家”的附近使用“はくしめ”动作，该动作敌人已经学会，但需要玩家装备才能使用。之后会新增出

且，在古布行内中遇到新的敌人。并且是决定生死存亡的战斗。在战斗中，生命会保持为100%。并会

现，将其抓住，然后回到王城二楼找大臣对话即可遇见女王陛下，女王陛下会交出女神的果实。发生完后女王殿下的情节后，前往一座北塔，与塔门口的女兵对话。然后与女兵南侧的女兵对话，获得信息后前往王城的天台，与约鲁的女老对话。调查天台的水池，进入水池。女王的老婆婆玛格丽特为调查女神的果实而魔化，抱着女王跳进了旁边的池。剧情后玩家需要从水池上岸一路跑掉大蜘蛛，在迷宫深处找到并战胜它，这样就能找回又一颗女神的果实，剧情后自动返回王城。

## 女神果实之六：草原篇

离开小津岛，向北前往カルバドのしゅうらく，进入开荒族的家发生剧情，之后离开部落，从大地图上向北前往猫人村。进入猫人村后，先和这里的喵族发生剧情，之后玩家再进入左下的喵族村庄サマウマ对话。离开猫人村后返回大地图，向北走时将机会发动剧情：经过喵族部落并进入ダダニダのはくしめ，在山洞内发生剧情，之后与灵魂对话，然

来之后离开山洞开始向地图的东南前进，一直直行并进入カズマ村。

进入村子后发生剧情，之后玩家需要深入到村庄的深处获得“アバキ草”。注意村庄里并没有村民，全部都是敌人。获得アバキ草后，玩家需要返回猫人村，之后与村内的マキナ对话后把アバキ草交给她，之后玩家返回カルバドのしゅうらく集落。进入カルバドのしゅうらく后在广场附近发生BOSS战，战斗胜利后又获得一枚女神的果实。BOSS就是村子旁边的巫婆，也是因为吃了女神的果实而魔化。此BOSS的能力非常强，而且还会使用物理攻击命中的マヌーア异常状态，要多用辅助魔法与其抗衡。当能够在广场上加上王子的旅长技能攻击。

## 女神果实之七：学院篇

返回到玩家的所在地，向东行进。向东北一路前进到达エルシオン学院。与校门口的工作人员，从教学主楼内出来，前往学校东区的宿舍，在宿舍二楼调查后发生剧情，之后进入モザイク的三个学生所在的教室发生剧情。离开教室楼发生剧情，与学校西面的角屋里的モザイク等人对话，得知到晚上上楼。前往教室楼附近发生剧情的房间，休息到晚上再去找モザイク他们。前往教学主楼的最上层阳台，调查天使像发生剧情。

前往学校东上角下的墓前出现剧情，出现一条地道，进入地道上到第二层后，与这位学院的创立者对话发生战斗，战斗结束后第七期女神的果实入手原来他也是受到巫婆的影响。战斗后自动返回教学主楼，剧情中获得谢礼3000G，至此七颗女神的果实全部收集齐了。完成全部女神的果实收集条件后，回到蓝色树处，在这里召唤天之船离开天界世界。没想到上到天使リヤール，把女神的果实交给她。没想到她竟是幕后黑手，居然想夺回天界。于是天之船开始政变，光之塔再次打落到地上界。

## 光之塔与彩虹之桥

剧情结束后玩家自动落到ナム村，被ナム村的少年テイル所救。去宿屋休息到晚上，前往教堂发生剧情。出了村向上，乘风乘浪的离开，前往个洞并调查会合。与テイル对话，他会离开，出洞口又遇到天使。返回ナム村，先调查武器屋后打破的守护天使像，剧情后去教会里调查房间上的石碑，获得“星空之首”。再次前往希望之洞，把刚获得的首饰交给リヤール，接下来是一段回忆剧情。之后返回大地图，前往黑岩的洞窟。

从ナム村出发，大地图西北上走一段路，然后来到最西边的魔女的洞窟。在一层与女性对话后可以获得新装备“ふしななおり”，之后一路深入，在最低层调查石碑后进入BOSS战，此前玩家的等级可以说对付这种BOSS应该是很轻松的事情了。战斗胜利后调查台座获得“光の矢”，之后玩家需要把地图上的光の矢のものを。站在龙のものを上使用光の矢，剧情后出现新的道路，路前进到ミールの里。

## 圣龙守护的村庄

与村子上角房间内的旅长对话发生剧情，之后村子上角士兵把守的山洞就可以进入了。进入山洞后深入，直到登上顶层发生BOSS战，本BOSS是龙，用魔法攻击，能吸收或者之剑，敌不能破，战斗胜利后即可通过王子的传送魔法回到ミールの里。

BOSS战结束后返回村子，与兵士对话后再次进入战斗。本BOSS的战斗力主要是消灭两名兵士，之后再集中与王子的战斗。胜利后村子的长老老父对话，然后进入左侧的下水道，与正中间房间的NPC对话获得“光の火通”。把火通后前往セントリョウの洞窟，把所有的同伴全部带入洞窟，之后玩家

走的单路线，算多，接下来剧情需要主角单人来进行。首先返回ミール火山山顶，与龙对话后发生战斗。之后在南侧的出口处敌人，对话后龙会战斗。战斗结束后与龙对话，可以获得龙战士套装。龙战士のぶと、龙战士のブーツ、龙战士のこて、龙战士のズボン、龙战士のグローブ，全部装备后与龙对话即可触发接下来的一系列剧情，剧情后自动来到カデスの牢狱。

## PRISON BREAK

剧情后调查牢房的铁栏，自动进入第二天。第二天到广场后与アギロ对话，同时アギロ成为同伴。被放出监狱时，发现有结界阻碍囚徒前进。前往广场北部的结界，靠近后发生剧情，之后控制主角穿越结界两次触发剧情。前往广场东部的墓场发生剧情，前往南侧出口与左面的兵士对话，前往右面的劳作区域兵士对话。结束上述三次剧情后，アギロ脱离队伍，与他对话后进入剧情，之后自动到一天。

再次来到广场，靠近北部的结界后发生剧情，之后玩家就可以自由行动，进入广场北部的塔楼二楼，调查机关后进入战斗。首先击杀佣兵，可以轻松获胜，战斗胜利后调查调查机关解除结界。离开高塔与アギロ发生对话时剧情。之后再次进入高塔，来到下层可以见到BOSS，对话后发生战斗。胜利后调查BOSS在高层的空箱获得“さいごのカギ”，之后不要急着离开高塔，从BOSS所在楼层的左下角来到下层，解救全部被囚的天使后再与アギロ对话可以自动天之船返回天界。

## 崩坏帝国与堕落天使

游戏终于进入了最终章，回到天使界，首先与長老对话，之后前往建筑的顶层，在天之船旁再次与長老对话，之后进入天之船与アギロ对话选择前往神的国。来到神之国后，路行，在大门前和神座内金发天使发生剧情，之后玩家在神座内的上楼梯楼层上发生剧情。调查神座内的光线发生剧情，之后玩家需要自动回天使界。然后分别与アギロ和サンザイ对话发生剧情，之后前往天之船与アギロ对话两次选择前往ガナン帝国城。

来到大地图后直接往右行驶到达ガナン帝国城，结界会在剧情后自动解除，玩家进入城内没几步就会发生BOSS战。之后玩家需要一路深入，深入到迷宮的最顶层后就会遇到国王，同时发生BOSS战。BOSS共有两种形态，也就是玩家需要打两次。由于两场战斗之间没有自由行动时间，所以玩家需要两场战斗保留实力。胜利后返回的途中发现2层被封印的门被打开了，进入其中并沿路下走会是最深处，其中在四层有四人需要解救的剧情。在迷宮的最顶层乘坐传送的封印并发生战斗。本战是剧情必败战，剧情后自动返回天使界。

## 最终决战

自动返回天使界后，与長老对话，然后前往顶层调查世界树。进入世界树的天之方舟，与アギロ对话选择第一项吃下苹果，再次与アギロ对话选择前往最后的迷宮的国。这里的景象和之前一次已经发生了天翻地覆的变化，在迷宮的第三、八、十一层各发生一次BOSS战，依然是前战战斗过的BOSS的强化版。一路来到神秘的神殿的天，与黑天使エルギオス的第一形态发生战斗。战斗结束后离开神殿发生剧情，之后玩家需要直接到每个洞窟，战胜黑天使之树黑天使黑色的晶体生命体战斗，对于黑天使，战斗胜利后继续调查蓝色晶体，进入最终战。最终BOSSエルギオス攻击力极强，会高速的连续攻击，还有各种属性攻击，比如炎、冰、雷、风、毒、异常属性攻击等。当然，如果玩家的等级够高，也可以很轻松。之后就是最终剧情，结局这里就不剧透了。





培养各种职业的精英, 锻炼最强的战斗能力。

# 升级技能点详细解析

本作的技能相当丰富, 也是战斗的主要手段。其中咒文是通过等级上升而习得, 而特技则是通过升级时获得的技能点进行分配而习得, 每个职业从LV5开

始获得点数, 各职业均有固有的5个技能类别。4个武器系统技能路线, 1个职业特有技能路线, 每个技能类型根据累加的点数不同所能习得的技能也有所不同。

3P	「技」ドラゴン新り 对龙系敌人造成1.5倍伤害
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」メタルリリ 对金属系敌人造成固定伤害
22P	装备时金回复+10
35P	「技」メタルランド 对敌人造成毒害 恢复使用者HP
42P	攻击时攻击力+20
58P	「技」はやぶさ新り 高速连射 对敌单体进行二连击
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」ネズラッシュ 雨刷风刃横扫1组敌人
100P	全职业装备可能

3P	「技」ボインタガ 穿射射击, 命中时中毒
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」キラゴン 对龙系敌人造成大量伤害
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」クイハント 对中毒和麻痹的敌人造成大量伤害
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」アサシアンアタック 瞄准射击攻击 秒杀单体敌人
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」ババリアエッジ 快速连击的即死自己恢复
100P	全职业剑类装备可能

3P	装备时攻击力+10
7P	「技」反ばらい 鞭子攻击, 命中1组敌人麻痹
13P	装备时金回复+10
22P	「技」黄泉返り 对僵尸敌人造成大打击
35P	装备时攻击力+20
42P	「技」なまけはい 用鞭子横扫1组敌人
58P	装备时攻击力+4%
76P	「技」氷結ならいせ 冰之力对敌人进行二连击 4点攻击 对敌时非物理的敌人有效
88P	装备时攻击力+30
100P	全职业装备可能

3P	装备时最大MP+10
7P	「技」まふじのつゐ 全体魔法攻击
13P	装备时MP吸收率+2%
21P	「技」悪魔ほらい 恶魔属性攻击并降低敌状态
31P	装备时最大MP+30
44P	「技」くろくじのつゐ 全体队伍恢复
57P	装备时MP吸收率+4%
70P	装备时最大MP+50
84P	装备时MP自动回复
100P	全职业装备可能

3P	「技」花ふぶき 用魔法的花瓣攻击1组敌人
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」毒気流矢 用毒气灌满水面攻击 对水属性敌有特效
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」どいふかえし 用炎和暴风攻击并解除敌状态
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」炎気流矢 用炎气攻击敌人
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」おうぎのまい 使用魔法对敌人进行连发 3点攻击
100P	全职业装备可能

3P	「技」しつぷうぶき 快速攻击单体
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」けものづき 确定对金属系敌人造成伤害
22P	「技」めうしづき 攻击敌方要害, 有时能解除敌状态
35P	装备时攻击力+20
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」一閃づき 一击成功 不过一直命中即为无效
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」さみみづき 对敌人造成突刺
100P	全职业装备可能

3P	「技」らせん打ち 用鞭子攻击单体, 有时会产生爆炸
7P	「技」毒のムチ 毒针射入敌人 造成中毒
13P	装备时攻击力+10
22P	「技」くさび打ち 鞭子攻击 造成敌人, 有时能解除敌状态
35P	装备时攻击力+20
42P	「技」むむし打ち 攻击1组敌人同时恢复HP
58P	装备时攻击力+30
76P	「技」ヒールワンド 鞭子攻击单体敌人 有时能解毒
88P	「技」双龙打ち 鞭子攻击1组敌人进行2次攻击
100P	全职业装备可能

3P	「技」ウィングブロー 翼之刃对敌单体造成伤害
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」鋭眼射 用机械眼敌人造成大伤害
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」ネイルスクラッシュ 对敌人造成连击
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」タイガークロウ 攻击
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」ゴルドフィンガ 攻击单体 解除状态变化
100P	全职业装备可能

3P	「技」石つぶて 用飞石攻击1组敌人造成伤害
7P	「技」石つぶて 攻击+10
12P	「技」かまいたち 对元素系敌人有效的1组攻击
18P	5点攻击+10
25P	「技」せいげんづき 全力殴打单体敌人
30P	5点攻击+10
40P	「技」ばいりつしん 无差别范围攻击
60P	5点攻击+30
77P	「技」石つぶて 扔下巨大岩石, 对敌人造成连击
100P	全职业装备可能

3P	「技」マシナグロ 攻击 攻击力攻击性下降
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」マシナグロ 攻击 攻击力攻击性下降
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」マシナグロ 攻击 攻击力攻击性下降
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」マシナグロ 攻击 攻击力攻击性下降
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」マシナグロ 攻击 攻击力攻击性下降
100P	全职业装备可能

3P	「技」たいいへん 对物理系敌人造成攻击力
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」蒼天斬 对物理系敌人造成攻击力
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」たいいへん 对物理系敌人造成攻击力
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」たいいへん 对物理系敌人造成攻击力
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」たいいへん 对物理系敌人造成攻击力
100P	全职业装备可能

3P	「技」ハットアタック 帽子攻击 造成伤害
7P	装备时攻击力+10
13P	「技」ゴールドハンマー 每次攻击能解除敌状态
22P	装备时攻击力+10
35P	「技」ラストバタック 对物理系敌人造成攻击力
42P	装备时攻击力+20
58P	「技」ドラムクラッシュ 对物理系敌人造成攻击力
76P	装备时攻击力+30
88P	「技」ランドインパクト 对物理系敌人造成攻击力
100P	全职业装备可能

3P	「技」クロスカタナ 攻击 十字剑攻击性下降
7P	装备时攻击力+10
13P	装备时攻击力+10
22P	「技」メーラアタック 对物理系敌人造成攻击力
35P	装备时攻击力+20
42P	「技」セイジスジョー 对物理系敌人造成攻击力
58P	装备时攻击力+30
76P	「技」メーラアタック 对物理系敌人造成攻击力
88P	装备时攻击力+30
100P	全职业装备可能

3P	「技」シルドアタック 攻击
7P	攻击力+20
13P	「技」シルドアタック 攻击
22P	攻击力+20
35P	「技」シルドアタック 攻击
42P	攻击力+20
58P	「技」シルドアタック 攻击
76P	攻击力+20
88P	「技」シルドアタック 攻击
100P	全职业装备可能

3P	「技」かばう 防御力攻击
7P	防御力+10
13P	「技」かばう 防御力攻击
22P	防御力+10
35P	「技」かばう 防御力攻击
42P	防御力+20
58P	「技」かばう 防御力攻击
76P	防御力+30
88P	「技」かばう 防御力攻击
100P	全职业装备可能

3P	「技」おたけ 防御力攻击
7P	防御力+10
13P	「技」おたけ 防御力攻击
22P	防御力+10
35P	「技」おたけ 防御力攻击
42P	防御力+20
58P	「技」おたけ 防御力攻击
76P	防御力+30
88P	「技」おたけ 防御力攻击
100P	全职业装备可能

1998

100

4	気管能力+20
10	ダメージのあたり、随時隠地走可能
16	気管能力+20
22	いしゃの用 第2と第3の間に全効あり
32	気管能力+60
42	いっくはと 即ハズレ無効全失効
56	気管能力+60
95	ムンビのあたり 間1 受け取り能力と気管能力
92	通常MP+80
00	技の75%、せつやく 使用値 30% 20%

1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

4	ファイアフォース	炎之力覚醒全身
0	力+10	
16	アイスフォース	冰之力覚醒全身
22	半価付力+20	
32	ストームフォース	風暴之力覚醒全身
42	魅力+10	
58	ダークフォース	暗之力覚醒全身
58	魅力+30	
82	ライトフォース	光之力覚醒全身
100	魅力+30	

1000

4	魅力+10
0	サンゼメ
16	聖域+20
22	スカーペダル
32	最大HP+20
42	メイクアップ、利用技テクニク大幅向上各能力
85	魔力+30
98	スピンライト
82	魔法力+30
100	ハックタクト

Figure 1. The study area.

4	なだめる 妥善感懐地对し 使役单体中静下束
10	同点変+10
16	力のがす 愚索の肉し、拉走替、的欲入
22	悠遠+20
28	スズル、静感気急不暴受到致出
32	暴烈迫力+20
36	まよりのきり、利用不可思议の景气暴烈侵入攻击
42	浪り度+30
48	オオカミアタック 旅狼進行二次攻击
54	同点変+60
100	

1000

# 关于技能点的分配

 Springer

4	やじのぼうぎょ、刀刃を真全身で 保护自己。
10	基础防御+10
18	MPバツ、将自己的MP分配给一个队友
22	恢复魔力+30
32	MPバツ、将自己的MP分配给一个队友
42	基础防御+30
55	おがわり、保护队友的同伴
68	基础防御+60
82	おうだち、为队友救起敌人的攻击
100	最大MP+80

十六

[illegible]

ザオノク	イ	ザオノク	イ	ザオノク
ザオノク	イ	ザオノク	イ	ザオノク

要注意的是，所有的魔法对应的职业在一开始的时候不是互通的，当转职的时候，原先职业掌握的魔法如果不是兼容于新职业，那么就不能使用。

要注意的是，所有的魔法对应的职业在一开始的时候不是互通的，当转职的时候，原先职业掌握的魔法如果不是兼容于新职业，那么就不能使用。

[illegible][illegible]

用辛勤的劳动换来各种珍贵道具和装备

# 炼金系统配方大全

二品。顺天原产ルディアン、超度黑騎士之后、リソカ産豆蔻生煎煉食着、  
以后就可以进行炼食了。配方将世界各地的手艺可以获得。炼食金 事例  
1、是按顺序将炼金、材料清单都列出来。2、是自己搭配材料炼金 事先  
准备材料清单的优点也可以直接炼金。具体美称为 レシビで れんきん、根据美  
称的配方进行炼金 和じりきで れんきん、自由搭配进行炼金。而レシビで れん  
きん又分为 ぜんぽ 全部配方、ふき 武器配方、ぼうぐ 防具配方  
包括袖、头饰、上衣、手袋、手套、鞋子、アクセサリ 饰品配方、どう  
く 道具配方、しんこ 心衣配方等。按照下边表格也可以。

[illegible][illegible]



[illegible][illegible]

[illegible]

GAME SOFTWARE 09/15 攻略·人行道 47

# 我是一个口袋饭

——来自一个，新世代口袋饭的自白！

早在二十世纪末，我就听说任天堂出了一款叫《口袋妖怪》的游戏十分受欢迎，只是因为一些条件上的限制，我无缘得见罢了。

当我第一次见到《口袋妖怪》时已经是2006年的夏天了，那时，DS版的《钻石/珍珠》蓄势待发，就连GBA都已经快要步入它的暮年。可即便是这样，也完全不能影响到我对GBA版口袋妖怪的热情。



实际上，我从头到尾都没有任何一个种类的GBA主机（主要指GBA、SP和GBM）。而我之所以能够玩到口袋妖怪完全是拜表哥所赐。当时，表哥买给我的生日礼物就是一阵用模拟器玩口袋妖怪的热潮，我也跟

随大流，用模拟器玩起了游戏。后来，我无意间在某论坛上看见了GBA模拟器的介绍，于是我想不往下下载了一个，一试还真发现这个名为VBA的模拟器还真能完美地运行大部分GBA游戏的ROM。就这样，我的口袋妖怪训练师之旅开始了。

《口袋妖怪红绿》是我接触的第一款口袋妖怪系列游戏，因为是第一次，所以在选精灵时犹豫了很久，最后还是在一个朋友的建议下选了小火龙。与杰尼欧和妙娃种子相比，小火龙日后的攻击力量明显要高很多，很适合我这种喜欢全攻型的训练师。

在选好精灵之后，我的冒险之旅也就正式开始了。因为游戏的整体难度适中，只要合理地运用各种道具和秘传机器等设定时可轻易地通过，所以很快便打穿了整个游戏。通关后，我乘船来到了一座岛上继续冒险，在这里我碰到了许多以前没见过的口袋妖怪，不过遗憾的是最终我还没有收集到全部386只小妖怪。

在结束了《叶绿》的冒险后，我

便立刻投身到了《红宝石》的世界。这一次，在面对这个艰难的抉择时，我凭借着自己的经验选了火鸡陆拜在我的左右，事实上这是一个非常正确的选择。



与《叶绿》相比，这次的冒险显然更加的令人难忘。因为在游戏中，我不仅碰到了许多以前从未见过的妖怪还让我认识到了传说中的古拉顿。而通关后的冒险依旧充满了乐趣。

之后，我便开始玩《蓝宝石》了。这次与《红宝石》一样，在故事的开端我就选了火鸡为日后的冒险伙伴。

《蓝宝石》的剧情与《红宝石》相比变化固然不大。不过在游戏中的有一段描写列空座、古拉顿和海皇三个神兽参战的动画却让我觉得不已。尽管该动画算不上精美，但确实带给了我很大的震撼，这种震撼我是难以用语言表达出来的。

在稍稍尝试过几款PM后，

我做出了联机对战和捕捉各种各样的口袋妖怪是本游戏的两大乐趣之所在。这结论。可因为我用模拟器玩口袋妖怪，而模拟器不能联机，所以捕捉精灵就成了我玩PM的最大乐趣。但成本是无法招集全部386只PM的，这不禁成了我的一大烦恼。不过，幸运的是我在网上看见了能抓到全部口袋妖怪的网友修改版本，这不禁让我大喜。于是我又开始在PM的世界里奋战了。

经过三个月的努力，我终于将GBA上的几款《口袋妖怪》（火红）除外的图鉴完成了。虽然过程相当艰难，但结果还是令人非常兴奋。



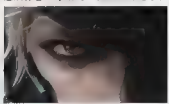
## TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.096

### MGS崛起，雷电的眼睛

不知大家注意没有，尽管《合金装备 崛起》的演示视频非常之短，其所透露的内容和信息也极为有限，但是其中关于猎狐犬的比重在雷电的正面镜头上，而这镜头最大的主角，就在于雷电眼睛的颜色。

在之前雷登登场过的两部作品MGS2和MGS4中，雷电的眼睛一直都是蓝色的，而在这段视频中，雷电的眼睛颜色被定格在了棕色。如果大家手头没有这段视频的话，可以仔细观看一下，最开始的时候是一连串运动的镜头，直到当镜头推到雷电这双棕色的眼睛时，突然就停住了。



而现在在本作的海报上的雷电眼睛也都是棕色的。

不过，接下来，更有趣的事情发生了，当代表本作标题“崛起”的英文字母“RISING”的R重叠到雷电的眼睛上时，其又变成了蓝色，甚至还有专门的放大定格特写镜头！看来，在《崛起》中，关于雷电眼睛为什么会变成棕色将成为一个值得期待的话题。

由于目前所知信息太少，所以还无法给出准确的推测。其中可能的一个原因是正如雷电如今这副类似生化战士的装备一样，这只棕色的眼睛是类似4代蛇所使用过的“SNAKE EYES”一类的高科技装备？也欢迎有想法的朋友一起探讨。

### MGS崛起，风神与雷神

这是在《崛起》的影像中，最开始的背景中闪现过一段类似日本神话的绘图，那么这幅画究竟有何来历呢？

这幅画在日本也算是有了名，名为“风神雷神时代”。作品创作于17世纪的江户时代，全卷两幅各长189.8x154.5cm，现藏于京都建礼寺。本图虽既无落款亦无印章，却被认为是日本琳派画风的代表画家表臣所作的真迹，而且为其晚年的至高代表作。被日本称为国宝、对开屏，整面贴金箔，右绘风神，左绘雷神。

日本神话中的雷神，通常被描绘成击败迦温的恶龙，传说中掌管天气的神祇，日本民间的门神，通常与风神同时出现。日本民间认为，由风神和雷神同时，

可以使得全年的天气都风调雨顺。在日本东京的浅草寺内有一个著名景点“风雷神门”，穿风雷神门就意味着风调雨顺，逢凶化吉，顺心如意。



值得一提的是，在不少神话甚至动漫作品中，也常常将它们描述成为互为对敌的角色而存在。在《崛起》中，雷电毫无疑问应该是主角了，雷电有可能代表“雷神”那么，“风神”又是谁呢？在游戏中，谁会作为雷电的伙伴、还是作为雷电的敌人？

### MGS美版日语配音PK，宅男科学家Otacon (Christopher Randolph VS. 田中秀幸)



本年开始，在介绍配音演员时，将同时介绍该角色的美版和日版配音演员。Otacon的美版配音演员是Christopher Randolph，他的表现可以说是基本称职的，一个常年沉迷于研究的科学家性格被他表现了出来。但是Otacon这个外号的根源——Otacon的一面，Randolph都无法在他的配音中很好的展现出来，在这一点上，田中秀幸的表现要更为全面性，即便是在无线电对讲机的配音，也让人感觉到其有血有肉。不过说到在对“宅”的表现上，或许日本的配音演员比较“天时地利”吧……（笑！）







# 神论

## God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理网友部分有话题提供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信留言参与话题。我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目问答方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色标注标，其后“■”标注为针对该话题的留言。

### 本期关键词：神作9、HDMI、盗版版极黑

发言者M ENTERBRAIN数据发表 2009年7月11日由SQUARE-ENIX发行的NDS用游戏 勇者斗恶龙IX 国内预定随发数两日234万3440本达成 集计期间 2009年7月11日、12日 超过了前作 勇者斗恶龙VIII 初周的销售 223万7000本！

■这么快？ ■40万还差不多。 ■假的，我不信。 ■平行世界你好，平行世界再见。 ■很好，第三方骑墙的平台最明智的。 ■装机量那么多，销量也就多了点，还算成功吗？ ■DQ9可以选PS2，可以选PS3，可以选择Wii，甚至选择XBOX。但选择DS我就认为是错误的。这将让国民RPG的位置从北走向尴尬。 ■DQ9就这样从此走向尴尬了，在一个中国宅男的脑海中！ ■看来首周可以过300万了！日本新闻联播生首周怎么过300w？周入发售的就只有两天而已。 ■根据MC的数据，首周出货不到300万，首周两天市场占有率约81.56%左右，也就是说还有50万左右没有卖出。 ■50万的数字对于某些游戏而言已经很高了，所以游戏店还可以得到很多，DQ9是正常的。 ■能达到最鼎盛时期的600万吗？ ■哪来的数据？ 搞笑。日本单

作量最高是7代，410万。 ■这作如果只出在PSP上绝对千万级别 可怖出了DS版，哎 不过还是相信PSP完美版会破500万的。 ■生等这两天入手的人半数退货，然后退货。 ■那站贴经过各位大神分析，已经得到了DQ9会在几周内跨平台的结论。 ■

发言者M 说SONY原厂HDMI线不鸟360，这是真的假的？技术上并非不可能 但是能干出这种事来的话 ■假的，我试过。 ■真能黑，真敢如且不论 你么不说这360不鸟SONY原厂线呢？ ■我用的就是，个不鸟这儿不？ ■233MAX，这作了。 ■我家的特殊360原装HDMI线是假PS3 ■为什么这种子虚乌有的传言总能在某些人身上体现出来呢？是不是欠揍？ ■这种非标定制的东西精确度下，下腿就不会有这样幼稚的想法。 ■怎么说PS3不鸟PSP的，USB接口呢？太没下限了。 ■生化4的那个电棍不能说是真的■是真的，XBOX360一插SONY的原装线，立刻二红。 ■哈哈，生化5的电棍不鸟PS3啊，两个版本都一插不鸟

发言者D 据路透社报道，根据美国的最新年度名单，中国和俄罗斯仍是世界上最大的盗版和假冒产品基地 其它优先这组国家还有阿根廷 智利、埃及和印度、以色列 黎巴嫩 泰国、土耳其 乌克兰和委内瑞拉，另外30个国家的优先级别低，根据双边协议，巴拉圭仍处在特殊盗版计划之下，而俄罗斯则把中国中的走私贩赶走走了 黑吃黑啊。 ■中国中人的普遍收入高玩正版还十八千里啊。 ■中俄都是难兄难弟。 ■巴拉圭仍在特殊盗版计划之下 巴拉圭走到什么程度了？ ■什么是特殊盗版计划？ ■已经见怪不怪了 ■美国被真真得以为我们美国D版就是让他们少赚点版税吗？以为我们用了这么多D版 要是换成美国版那么就是损失多少版税？告诉你们，要是睡大觉了D版，我们也是不会去买你们的了，最多不买就是了，又不是吃屎 样必输。 ■中国的中产阶级在逐年上升，尽管所占人口比例依然很低，但人口基数大。13亿人口即使只有其中的千分之一 买正版，一款游戏也能卖出至少100万套了。 ■国家13亿的N分之一 这事是我想错了。 ■没戏可以不用，没人逼你玩。 ■从老美那儿抢钱，这，应该大力提倡。 ■从老美那儿抢钱，好，应该大力提倡。 ■绝大部分软件是有D就用，D也不全花钱买，何况有很多不要钱的免费软件。 ■

### Vol.15 神作论

## DQ9登陆Wii?

### DQ9将发售Wii吗?

传说中的日本国民RPG《勇者斗恶龙》终于在今年7月11日发售，发售当天日本各地的游戏店前都排起了长队。最多的甚至超过千人，如此盛况，好像已经有许久没有在日本游戏市场出现了，即便是同样的顶级RPG游戏FF发售时也没有热闹到这种地步。这还是以预期日本玩家对DQ9的喜爱。

DQ系列和FF系列的作品，自从1986年第一作在FC上发售以来，已经成为了日本人心中最高的RPG游戏。2的发售甚至引发了所谓的“DQ社会现象”。而此之后，直到2004年《最终幻想X-2》发售，DQ系列正传作品一共13款游戏，系列累计销量截止2008年7月达到4800万份。前作DQ8日本销量381万份，全球累计销量472万份，创造了约30亿日元（约合人民币3.5亿元）的经济价值。

DQ系列是RPG界大作中的，前8款都是出了老任的主机。之后7款由于受任天堂系列一贯“DQ不出在新主机

高的主机上”的原则，而落入了索尼的PS系主机，如今DQ再次回归老任的怀抱——除了前作在DS上发售的9之外，10也预定在Wii上推出。

然而，就在DQ9发售前两周，突然传出一条“DQ9将在Wii上发售”的惊人消息，那么，究竟是怎么回事呢？

### 一段文字引发的悬念

所谓“DQ9将在Wii上发售”的消息来源出自日本权威的一家国际DQ9代的新闻，在这家新闻的最后一段话里有这样的文字“そんな好调な任天堂のDS専用ソフトとして发售される（ドラクエ9）”。さらにWiiでの发售も予定されておる。这段文字直接翻译出来就是“如此情势大好任天堂DS上发售的DQ9，以及Wii版发售预定”。

怎么样？这段文字看上去意思应该是DQ9将推出Wii版了，而且不止如此，其后半句“而且还是修改之后的，有人想到了修改之前的文字如下“今年の冬には、Wiiでの发售も控えておる”。

翻译过来就是“今年冬天，将在Wii上推出”。如此一来，意思就更为明确了。如果以上推测属实的话，DQ9不仅要在Wii上推出，可能还有这个必要。9代在DS上发售，10代在Wii上发售——这样的组合无论对于SE还是任天堂而言都已经足够了，根本没有必要再把8移植到Wii上。这则新闻放出后，也引发了无数玩家的猜测，许多人更猜出了许多佐证和猜想。比如DQ9之所以一再延期，就是当时决定移植Wii版，DQ9和勇者斗恶龙系列在Wii版上推出，应该应该不是DQ9发售的国民大作狂欢节美事。

本组Wiiなど……”，其大意就是指的999和1000新作发售会分台别，移植了无线通信与触屏功能的新主机NDS，与使用体感操作以及网络联机以家庭为单位的Wii。但就那时，这篇原文后半句并非只是在讲DS上的情况，同时也包括了Wii上的情况。

如果有人说你不懂日语上，只是将目光集中在最后一段文字上的话，虽然会得出本文最开始的那个结论，但是实际上，那段文字的真实意思应该是：在如此情势大好的任天堂DS上发售的DQ9，以及Wii版发售预定（4/5/2010），至于后半句的修改，实际上是对DQ9发售日期的修正而已。那么，所谓“DQ9将在Wii上发售”，断断和任天堂官方、鸟岛没有关系。

最后再问一下SE社长和田田，任天堂DS是否会移植出的确切回答：“从DQ9的游戏设计方面来看的话，从任何角度上其推平台进行移植。”

任天堂的社长鸟岛表示没有这么一段话“Wiiやプレイステーションやタッチスクリーンなど携帯型ならではの面白さを活かすためにニンテンドーDS、リモコンによる操作とインターネットサービスでファミリー層





# 初音ミク

-Project DIVA-

虚拟电子歌姬终于掌握到我们手中，作为初音来首次登PSP的舞台，本作的表现无疑是出色的，数十首初音经典名曲，搭配精心制作的PV演出，给每一个追求时尚的玩家们带来极为休闲欢快的享受，自己制作PV更是满足了创作方面的需求。这是个火热的夏天，也是一个时尚的夏天。 □文/编辑

PS2	PS3	PS4	PS5
金片	SEGA	6090	6090
JMD	1A	354KB	1230B上

## 1自由演奏模式，全歌曲制霸日本

フリープレイ，听着美妙的歌声，随着初音的翩翩起舞打击欢快的节拍，和通常的音乐节拍游戏类似，游戏最根本的模式。

本作共包含36首歌曲，多为近些年初音音源中诞生的经典名曲，以及FANS，同人创作的优秀曲子，还有一些游戏原创乐曲，按难度分不同的标签共有8首歌，对应标签的歌曲以STANDARD以上评价完成一次即会解锁下一首歌曲，直到全部36首歌曲CLEAR后就会出现ED画面。

游戏中还包含4首隐藏歌曲，分别是「未来」，「未来」，「未来」，「未来」，同一难度连续通过3次后就会出现。

大家一起来  
唱出最美妙的歌曲  
一场欢快的演出

个个动听的音符  
在动听的歌声中能  
动人心怀的美丽之舞步  
欢腾的海洋中陶醉人心

## 2节拍式演奏，带给你初音

玩过DDR和太鼓达人的你一定对初音的节拍演奏非常熟悉，不过还是存在一些不同点。演奏中，画面上会出现一个按键形状的指针，指针箭头会沿着顺时针转动，同时画面会出现按键形状的提示音符，并向这些音符飞去，当与指针完全重合时指针的箭头会正好指向正上方12点方向，此时按下相应按键就是GOOD，得到的分数最高，如果差一点就会得到较低的评价，如果打空了自然就不会得分，形成连续COMBO也会加分。

画面下方有一个圆形的计量槽，类似于体力槽，一开始有一半，随着音符成功，连续COMBO都会增加这个槽，每到歌曲高潮时每一次COMBO还会额外增加100分，依次累加上升，最大到5000。而当打空空或接错都会减少槽的计量，减到接近底线时会发出红色感叹号警告，一旦计量槽变为零演出就会失败。

## 3挑战更高难度的关卡PV演出

每首歌都有EASY，NORMAL，HARD三种难度，一样歌曲难度越高，把相应的歌曲以GREAT难度完成后就会追加HARD难度。

难度指的是歌曲演奏中音符的按键难度，可以从歌曲的难度星级来判断，难度越高音符的变化就越多，节拍中的音符数量也会明显增多，同时速度也会越快。比如一首歌曲的EASY难度只有一星水准，演奏中只会出现少量的西元按钮，速度也很慢，很容易完成，而NORMAL难度上升为二星，全图时出现两按钮，速度也会更快，到了HARD难度，所有的四按钮都会大量出现，速度也上升为最快，这无疑就是最高的挑战，想要完成歌曲的HARD难度会取得最珍贵的隐藏要素，向全HARD CLEAR努力吧，当然这不是一件容易的事，某些歌曲的HARD难度几乎可以用变态来形容。

## 4庞大丰富的服装与发型变换

モジュールコンバート，初音拥有多到数不清的服装造型，除了初期的黄色短发造型外，丰富多彩的衣服，头饰，发型甚至整个人物的外貌都可以自由变更，只要在游戏中达成各种各样的条件，这些变换就会逐一开启。变换的效果会反映到游戏的任何地方，演奏模式，主菜单，初音部屋，以及编辑模式中的造型选择，风格迥异的视觉效果会给你带来永不重复的新鲜感。

游戏中包含的服装造型可以用海量来形容，既包含官方的设计服装也有来自很多粉丝设计的同人版服装，像键盘，弱音等其他虚拟歌手的造型也会以变换的形式出现，努力收集这些变换是件快乐又辛苦的事情，当然，在数十首歌曲中变换不同的服装造型，欣赏风格不同的演出，本身就是乐趣十足的事情。

## 5自定义房间好去处初音房间

ミクルーム，初音居住休息的地方，你可以在这里看到初音不演出的平常一面，卧床休息，看书，发呆，各种各样的动作，游戏中玩累了就可以到这里休息一下，看看萌萌的初音。

你还可以对初音的房间进行装饰，把它的打扮得更漂亮。达成游戏中的条件就能获得各种道具（多为完成歌曲后随机获得），用这些道具就能对房间进行装修，增加房间的情趣。初音也会对玩家新家具产生相应的反映，如好感，喜欢，使用等，非常有趣。

用游戏中得到的各种各样的装饰品来装点房间，让初音的休息环境更加舒适，毫无疑问，这也是吸引玩家收集要素的动力之一，尤其对于宅男来说，一个可以随时参观的虚拟房子，谁不希望更漂亮呢？

↑房间里可以变换各种不同的视角，从不同的角度观察初音的细微动作。





一个世纪八十年代的日本游戏，  
来感受这个暑假的黄昏。

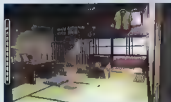
（游戏截图）

（游戏截图）



## 用更少的时间玩更多的地方

相信大家小时候总有怎么玩玩不过瘾的感觉吧，即使是漫长的暑假也是如此。特别是在快放假的时候（笑）。在游戏中也是一样，虽然这是一个轻松的休闲游戏，不过能够在暑假里用有限的时间玩得爽爽又何乐而不为呢？这里给大家介绍一下节省时间的妙招，那就是尽量发掘各地之间的隐藏通道，这里举一个最基本的例子，最开始来到太阳和自己的那间卧室，如果去姐姐的卧室，有



两种走法，一种是出门→走路→姐姐的卧室，这就需要切换两次场景，而其实两件卧室是有个门可以直接连通的，这样的话就只需切换一次场景，省下10分钟来。同理，从秘密基地到自己家门口，如果从陆上走的话需要40分钟，但是从海边走的话，因为少切换了一次场景，所以只需30分钟。玩儿的时间就是这么挤出来的。



## 各级别徽章入手条件

我的徽章系列一直以轻松的风格见长，本作的時間回到了上个世纪八十年代左右，因此会看到许多即便是我们也备感熟悉和怀旧的东东。游戏中有非常丰富的收集要素，各项完成一定程度之后会获得相应的奖励。

种类	无	银	金	钻石
绘图日记	96枚	100枚以上	150枚以上	170枚以上
昆虫采集	50种	100种	140种	150种
钓鱼	2种	18种	25种	30种
复型	7种	20种	25种	31种
虫相扑	优胜回数0	优胜回数1	优胜回数2	优胜回数3
合言	9个	15个以上	22个以上	26个以上
空きびん	260日元	1000日元以上	2000日元以上	3000
日焼け	ぱりつき つね色4	ぱりつき つね色6	焼けすぎ異 つね色7	ブラックホ ルズ8
ゲームスコア	8924点	10000点以上	30000	50000



## 秘密基地的隐藏要素

游戏进行到第4天的时候，漫画姐就会告诉你关于秘密基地的事情，在75号桥那边的桥上，就能找到秘密基地，不过每次进入都需要对暗号，只有答对了才能进入，其实这些暗号都是些八十年代日本流行的漫画和动画，虽然守护兄弟说只有3次机会，不过可以反复回答，暗号也是其中一项收集项目。

说到“秘密基地”，好像男生小时候大多会有这样的地方吧，一群好友找一个很少有人知道的地方，大家在此集中玩游戏，真是让人怀念。游戏中，当进入秘密基地后，大家都会集中，这里可以玩2种小游戏：虫相扑和玩具模型相扑。

秘密基地隐藏图鉴			
山	答	问	答
ラーメン大好き	ハ	日向次郎	タイガーシュート
足のつづりは	い	うしろゆび	きさくき
捕らぬタヌキの	皮	皮	金庫
あかして	所かきす	鬼にふした	クックロビン
オレたち	ひょうきん族	特てて良かつた	PSP
发明王	エジソン	教室生活	25年
待てば海路の	日和あり	あのくらさん	さんぽだい
俺さ食べて	スッパマン	みやこ	少女隊
ひでぶ	あべし	い	少女隊
夕焼け	ニヤンニヤン	おまんろ	ゆるきんぎょ
御耳垂度	バイアム	魔法の天使	クリイミ マミ

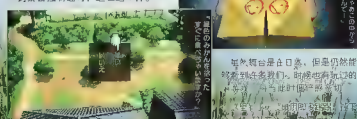
PSP			
プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション
プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション
プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション	プレイステーション



## 即使是暑假也要作息有规律

这次的4代与系列前几作一样，都是让玩家在暑假里尽情的游玩，当然，游戏的时间也是会自动流逝的。每次移动到新的画面进行切换后都会流逝一定的时间，在系统设置中可以对这个时间流速快慢进行设置，“のんびり”是每次7分钟，“ふつう”是每次10分钟，“あつという間”是每次12分钟，而每天过了下午18点之后，这个流速会有所减少，“のんびり”是每次5分钟，“ふつう”是每次7分钟，“あつという間”是每次8分钟，这样玩家在晚上也能玩得很久。系统默认的场景切换时间流速速度为“ふつう”。

在游戏中，每天都有一定的作息规律，其中从晚上23点到次日早上6点是睡眠时间，早上6-7点是广播体操锻炼身体时间，早上8-9点是早饭时间，之后从早上9点一直到下午18点都是自由活动时期，晚上18点到19点是晚饭时间，19点到23点是自由活动时期。也就是说玩家每天可以自由支配的时间，共有14个小时，到了晚上11点就会强制进行睡眠，所以看见时间快满了，就不要跑太远。晚上18点的晚饭和23点的休息，只要时间一到就会强制进行，退也退不掉。



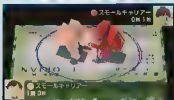




## 模型相扑 考验你的运气

这个最秘密基地的另一个游戏玩具模型可以在海星买到，或者在商店购买。某些特定地点也会有改型，更可以通过改造一获得胜利，模型的比赛游戏方式跟真正比赛类似，分为2种：练习和认真比赛，练习可以随意玩，每场比赛就会更换对手，但是认真比赛就比较紧张了，因为输的一方会失去比赛的权利，比赛是三战两胜，当面对未知的模型时最好先练习多遍，胜率高的情况下再认真比赛。

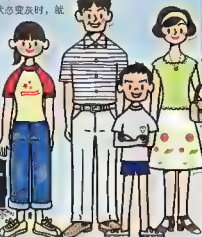
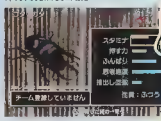
个人感觉认真比赛时比较靠运气和玩家的操作,有时候都不动剑就能获胜,获胜的秘诀还是要靠模型,一般情况下这个人的模型获胜几率高,如果练习时比较难对付的对手,最好还是当有努力力敌的模型时再去认真比赛吧,不要勉了友人又折兵,因为你如果输了,不仅失去一个,还会让对方增加了新的战斗力。总而言之呢,正式比赛时想获胜还是得看人品。



曲相與世間 未與大將軍

这个只要玩家受到一只甲虫类就能参加——注意必须是甲虫类的才行，其他昆虫是无法参加虫相战的，能够参加虫相战的昆虫在捉虫后会有特别的提示。在26、26日将会举行昆虫相扑大赛，因为昆虫们也需要锻炼各方面能力，以及战斗经验等等等，在昆虫相战的画面上可以看见昆虫进行格斗，格斗时间比较长，真实时间2小时，这个需要自己把握了，练人练分为耐力、反应能力、臂力和平衡力。不同的甲虫有自己擅长的战斗方式，练虫练的最好根据它们的特长进行有针对性的练，练才能达到事半功倍的效果，这样才能做到常胜。

昆虫相扑分为练习和试合，试合中每只昆虫只能输一次。昆虫有自己的状态，当状态变化时，就不能再练习了和训练了。每当胜利便能获得经验值。战斗中玩家可以通过方向键和 键来敲击擂台，△键能开发昆虫的潜力，不过消耗很多昆虫的体力，当昆虫被推出擂台，或体力用完后会昏迷。



\* 甲虫能够进行训练来提升能力。



## 水军的古宝藏地图

第 一 天 吃 过 晚 饭 与 伯 伯 一 家 聊 天 时 就 会 得 知 这 个 岛 上 的 水 军 古 宝 藏 传 说 ， 而 要 想 找 到 这 个 宝 藏 必 须 先 收 集 到 5 张 地 图 。 5 张 地 图 各 自 所 在 的 地 方 如 下 二 つ ち 岛 幕 场 往 右 走 地 藏 菩 萨 像 旁 边 的 石 碑 二 つ ち 岛 潮 待 ち 桟 桥 中 间 ， あ つ ち 岛 北 面 的 石 碑 二 つ ち 岛 北 面 的 高 台 （ 需 要 修 好 坏 掉 的 桥 之 后 ） と な り 岛 往 西 走 到 尽 头 。

收集到全部5张地图后，次日前往地图上所指示的地方就会获得真正的宝藏地图，之后在となり島の古城 B3的门口发生剧情 あつち島の朋友们将发生剧情后获得“用水池の水を抜く鍵”再次回到古城 B3即可打开最后一扇门。

在这扇门的背后就是传说中的水军 ↑ 搜集齐全5张水军宝藏古地图后，就能开启一个隐藏迷宫。

[illegible]

## 各种各样的经验技巧大汇总!

**绘图日记** 绘图日记是本系列的重要收集要素 不仅包含了游戏存档的功能, 这还可以随时记录你所发生的事件。一定要记得经常记录 如果等到一天结束才记录的话容易错过许多事件。每当捕捉到新品种的昆虫时会自动绘图, 但收集到新的蝶型时就不会 所以每次获得新蝶型千万不要忘了绘图。每当发生新事件后, 在彩笔的地方会出现一支红铅笔, 这样就能把最新的事件记录下来啦。



阿嬷的料理 每天的早饭和晚饭都是由阿嬷负责的。不过其实除了这些“正餐”之外，你也可以将自己钓到的鱼给阿嬷。阿嬷就会在晚饭的时候做出美味的鱼料理来。吃了鱼料理后体力以及各项数值都会大幅回复。不同的鱼料理种类需要的鱼和数量也各不相同，必须在晚饭开始前去交给阿嬷。

**掌握时间** 最开始的时候屏幕上并不会显示时间,要想准确把握当下的时间并做好计划的话,就得先去奶奶的房间里借到闹钟,之后就会在画面左下方显示出现在的时间了。

**寻找道具** 在小说上经常隐藏着各种各样的小道具等着你去发掘，例如看板或是石碑后面这种地方往往藏有道具，如果看到有闪光的东西就一定要捡到。另外，从家里往土走去操场的路上会路过一片树林，这些可以用脚去踢树，有时候就会掉下绿色的密糖来，吃了可以回复体力。

**海底探索** 在海里时间相当于静止，游多久都没关系，不过在水里的时候是没有地图信息的。此时屏幕左边的是第



气槽，每当潜水的时候就会消耗，潜到越深消耗越快，当出现倒计时的时候必须往海面游，否则就会溺死，过不用担心Game Over的问题，每当拾取到宝物后，氧气槽会自动补满。海里的“怪物”目前看来有3种，黄色光芒的是模型玩具，用于搜集和在秘密基地里的小游戏，橙色的啤酒瓶，每个可卖5日元，青色的是饮料瓶，每个10日元，大的则是30日元。

吉田商店，在邻居家的杂货店可以买到各种食物、模型玩具之类的，一个食物就能补充满体力槽，在海里找到的瓶子也都可以拿来这里变卖。另外商店前还有日本80年代所流行的街机，花50日元就能玩。



### 一百五十种昆虫捕捉地点

捕捉昆虫是本系列的重要系统，捕虫网是一开始就有的，按F键即可切换出来，再按O键即可进行捕捉，必须要调整距离和方向。除了正常的捕捉方法外，有的虫子是藏在石头底下的，有的需要用手去摸，有的在树上，不同时间段去不同的地方中子也是不同的。

魚種補正表			
名称	入手方法	時期	入手地
ヒヤマワガサ	網上	白夷	となり岳早島の樹上、積良の樹上
オオクワガサ	網上	白夷	積良の樹上
コブワガサ	網上	早土	積良の樹上
ノコギリクワガサ	網上	早土	積良の樹上
アカシラクワガサ	網上	積良	積良の樹上
ヒメクワガサ	網上	早土	積良の樹上
ヒラタツクワガサ	網上	早土	となり岳早島の樹上
カクトムシ	網上	白夷	となり岳早島の樹上、積良の樹上
カクトムシ(♀)	網上	早土	となり岳早島の樹上
ハリボシカミキリ	網上	白夷	となり岳早島の樹上
オオオサムシ	手採	白夷	こつち岳
アオカブナ	虫飼	置	菅原富田近辺
マイミカブナ	手採	早土	となり岳の分かれ道
ハニミユウ	虫飼	早土	、おれ松のグランド南
ノコギリカマキリ	虫飼	白夷	こつち岳
オオカブナ	網上	早土	積良の樹上
ツバキカミキリ	ヒメツバたん交換		松田近所
クロスガミキリ	文徳		松田近所

通名地名 テマヨ系				
名称	入力形式	読み	入手地	
アグナチコウ	電明	早上 白天	知能書庫 近	
キタガ	電明	早上	学	
クロアグナ	電明	白天	あつち原のみかん田	
ネムルアグナ	電明	白天	こつち原のみかん田	
カササギアグナ	電明	白天	あつち原のみかん田	
オサグナ	電明	白天	こつち原	
カラスアグナ	電明	傍晚	あつち原	
ミヤマカラスアグナ	電明	白天	となり岳のおくの森	
ジャノワアグナ	電明	早上	となり岳へ山登り	
アオナスアグナ	電明	早上	大谷前河津橋 海辺	
カトクアグナ	電明	早上	こつち原のみかん田	
オサグナ	電明	早上	入、おふも川附近	
モンシロコウ	電明	傍晚	家の中の小路	
ハンゴロシロコウ	電明	早上	バス横断	
キチコウ	電明	白天	小学校の校庭	
モキョウコウ	電明	白天	大谷前の道端 海辺	
ツマベ・テコウ	電明	最早	むすね島松原入り江	
ジョノ・テコウ	電明	早上	又、同所	
ユメ・テコウ	電明	早上	同上	
フアラシメ	電明	傍晚	あつち原	
クロヒカク	電明	白天	こつち原	
サトネダラヒカダ	電明	傍晚	あつち原	
ペニヒカク	電明	早上	学校前	
カタラハ	電明	白天	あつち島松原なき家	
アカタラハ	電明	同上	同所の山	
ル・タラハ	電明	白天	こつちの水田	
シン・タラハ	電明	白天	むすね島へ行く道	
ホムリツタラハ	電明	白天	こつち原	
クリツタラハ	電明	早上	となり岳のぬいげけ	
コバハラコウ	電明	白天	こつち原森へ通過	
サガハラコウ	電明	白天	あつち原へ	
ヒオトリコウ	電明	白天	となり岳の深い谷	
オサダササキ	電明	同上	となり岳へ山登り(一?)	
オサダササキ	電明	同上	同上	
ユムラササキ	電明	白天	こつち原のやせれ道78	
シシガササキ	電明	早上	となり岳上流附近	
スミナカシ	電明	同上	同上	
ソマダササキヨモシ	電明	白天	となり岳が見えぬ森	
イトリヨモシ	電明	白天	こつち原の水田	
イシモンシコウ	電明	白天	こつち原森へ通過	
エヌシコウ	電明	白天	同上	
ユメシジ	電明	最早	あつち原邊の上の丘	
テンダコウ	電明	最上	となり岳のぬいげけ	
オサボダラ	電明	最早	となり岳上へ登り坂	
アサボダラ	電明	最早	六ヶヶヶヶヶヶヶヶヶヶ	
ゴインシジ	電明	最早	御殿前附近	
ウラボシシジ	電明	最早	奥阿蘇村	
ヘンシジ	電明	最早	大谷前河津	
オサトシジ	電明	最上	こつち原の新開地	
ハランシジ	電明	最上	こつち原	
ソノメシジ	電明	最上	となり岳へ山登り	
アイノメトリシジ	電明	最上	御殿前附近	
ムラサキシジ	電明	最上	市田園附近	
ウラナシシジ	電明	最上	大きなおきの岩	
オオミ・シジ	電明	最上	市田園附近	
ソノバシ	電明	最上	御殿前附近	
ムササキシジ	電明	最上	大きなおきの岩	

[illegible]

**郑重向您承诺:**  
更高星级认证;更多购物保障



PS2 9万系列		PSP3000		40GB PS3	原65MM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1160 北京问好	1150 南京阿重木	2750 北京报价	1750 济南报价	1450 北京报价	780 武汉夏夏
850 北京鼎好	950 济南报价	1180 上海报价	1200 济南报价	2700 广州报价	1750 北京报价	1450 广州报价	800 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1200 山东报价	1150 广州报价	2700 上海报价	1750 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1200 成都报价	1200 重庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1150 深圳报价	1200 天津报价	2750 山东报价	1750 广州报价	1550 山东报价	800 广州报价

武汉夏源电玩

★如何让您玩的开心,用的放心,一直是这10多年来的执着追求。  
★在本店购买PSP, NDSL及主机类的朋友,均有机会获得价值50~100元的豪华大礼包一份,并同参加我们满500送50积分券的活动。详情请见实体店海报或电话027-82774106咨询。“电软”的朋友一定记得提醒我们送礼包哟!  
★邮编: 2727747106丁小姐, 027-59200051 李女士, QQ: 6133/5894  
★店址: 武汉江汉区汉阳门五福中心电脑广场一楼A12号

南京阿童木电玩专卖

\*PSF2000 980元 \*PSF3000 1150元 \*NDSL 800元 \*VAH 1220元 \*NDSI 1280元  
 \*PS2 9万系列 780元 \*XBA360 双65纳米; 1850元 \*80GB存储 32400元  
 \*总经銷地址 南京市建邺区中央公馆 通连大道西面富都数码广场, 南京热线 025-83379568 8337406  
 收款人 王天智邮编 210006 \*分經、珠江店地址 太平北路108号南 新華海数码广场旁 自貢街  
 紀光生 王天智的密友+加恩德 马鞍山路比这北边远点 15007733316 魏敏生 很怕麻烦 马鞍山市博  
 学街 2000 2个門牌 \*出租門、水、电、天然气等一切设施

**购机问题回答**

答 PSP 3000到底什么时候能够正式破解

答 PSP 3000的破解难度确非常高,从完全不能运行iso到现在的程度,花费了半年多的时间。然而到目前为止,最高版本能够运行PSP3000依然不能破解,包括之前最近的主机也依然停留在破解之后不能关机的状况。可现在索尼对主机的防盗版措施已越来越严密,至于所谓完美破解的问题,恐怕谁也无法知道。

问 已经Xbox360是否值得破解? 有什么需要提醒的?

答 原则上不建议购买二手360,因为无法知道这台二手机的质量究竟如何。如果购买的二手主机在二年内没有出现过故障,就值得买。否则你买了二手主机后,如果

### 消费者须知

另外,消费者一定要向商家索取全套的购物凭证,如果发生产品质量等问题,请备齐所有购物凭证、致电本刊广告部,我们将及时为您处理。投诉电话:010-64472729转401。您也可以用邮寄信的方式,具体地址见本卷上页。

北京鼎好信诚游戏精品店

## 本版广告招商

均可来电咨询刊登业务。本广告遵循诚信原则, 对刊登广告的商业信息进行严格审查, 坚持原则和法人代表身份证的复印件, 以益本杂志声誉。用正规公司的信誉和责任为本, 保证双方的利益。有意者请致电 010 64617294/010 4061 38105/79231 李昆

为了让大家浏览更方便, 购物, 请大家在翻屏时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外 如购机方面的问题可打 4061 38105/79231 郑旭飞 或加QQ 445210000 或 558210000 周一至周五 上午10点到下午6点 双休日18点到晚上10点 节假日照常



## 你拥有的主机中,哪台“出勤率”最高?

新买的PS2-360,整天出勤。无双,《真·三国无双 联合攻击》和《无双OROCHI 魔王再临》。

——吉林梅河口 袁国超  
七曜 确实,《无双》系列是PS上为数不多的几个超级大作系列。特别是三方软件阵容强大的今天,除了SCE的几个第一方独占作品外,能够登上场面的只有《真·三国无双》和《无双》了。另外,贵同学在来信中问本栏,本栏的无双攻略是不是本编来写的?在这里特地回答,本栏的无双攻略,确实我来之后都继续写的。不过这些读者以为4月的PS2《战国BASARA》也是我作的。这个是否走向09年以前,除了无双没有作过其他同类向游戏的攻略。

PS2我只玩它 OFF, GOD OF WAR, 大蛇无双。——陕西西安 梁海男  
七曜 可以说,《战争 最终幻想》、《战

神》、《无双》系列是PS上的几个代表作。在此外还推荐《最终幻想7 核心危机》。如果你之前玩过《最终幻想7》,那么也一定会被这个游戏所吸引。

XBOX360, PS2没有什么游戏了,只有玩《真·三国无双》和《战争机器》。

——重庆九龙坡 李星航  
七曜 现在行将就木的PS2上是没有新游戏了,但还有很多经典游戏值得回顾。例如《最终幻想10》和《战国无双》等。而XBOX360可以玩的新作也不少,例如《忍者龙剑传》和《真·三国无双》。兄弟你眼光很亮。

360只玩一个,玩《真·三国无双》最多,无双最强。

——天津大港田 董建峰  
七曜 对于《无双》系列的称赞,我确实无法用华丽的辞藻来形容了……确实

非常经典。我一直从上学的时候一直玩到现在……最后感谢你们提供信息,一同感谢你们无双最高!

PS最强,一直是上学的时候一直玩到现在……最后感谢你们提供信息,一同感谢你们无双最高!

PS最强,一直是上学的时候一直玩到现在……最后感谢你们提供信息,一同感谢你们无双最高!

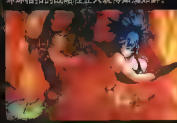
PS3,这是些无双专用机,《真·三国无双5》、《无双OROCHI 2》、《高达无双1&2》,无双无双永不变!

——湖北武汉 方便希  
七曜 这位兄弟啊,冲在支持ORC战线的最前面啊。现在真·无双版和KOEI

已成“角角之势”,只要KOEI敢出,无双版他们就买,只要无双版他们敢买, KOEI就敢出……所以每两个月就会有悲剧上演……

旁旁旁……只有GBA,玩《火焰纹章》。

——广州潮州 陈伟豪  
七曜 记得来买GBA的时候,第一盒卡就是《火焰纹章·封印之剑》,虽然卖不上《火焰纹章·封印之剑》和《圣龙传说776》的经典程度,但GBA上的《火焰纹章》系列整体水准比同类游戏还是高出不少。个人看来能和《火焰纹章》系列媲美的游戏也就只有PS2的《贝里奥传说》了。这个游戏可以说是PS2主机上同类游戏中的最高杰作,环环相扣的战略让人玩得如痴如醉。



『大家赶快一起来神话属于我们的电玩吧!』

## 大话电玩!

## 哪款游戏能被称为里程碑?

《拳皇》系列,为格斗游戏开辟了一条新的道路。而且《KOF96》里的超之队巨肆!——新嘉坡玛依 侯皓皓  
七曜 《拳皇》系列让我们认识到了什么是真正的格斗游戏,与当年学生时代旷课去街机厅玩,街机厅里人满为患的场景我还记忆犹新,记得那还是KOEI95、96、97的年代。

《合金装备》系列,开创了游戏的新世界。

——河北保定 钟浩七曜 个人开始接触这个系列是从PS的《合金装备·索尔》,正是这个系列让我欲罢不能,小岛个人除了苏拜尔·Force、小岛哲也、野村哲也以外,也就是小岛秀夫了。

GTA? GTA? GTA 超爽的感觉,玩家怎能错过。

——云南大理 马晓峰七曜 GTA全称Grand Theft Auto,整个系列都是在模拟现实,有着多元民族、文化背景的城市中展开。玩家扮演一个主角在城市里开放式生活,犯罪也是允许的,最大特点是开放世界。主角的任务是性格鲜明,对话是主角都是男性、冷静、男子汉。故事结束总能充分满足玩家扮演男子汉的愿望。另一方面你也可以在大街上用各种武器滥杀无辜,做任何事都可以。有着极高的自由度,我想这也是为什么同学觉得本系列超爽的主要原因吧。

《VR战士》,开创了3D格斗游戏的先河。

——天津大港田 董建峰七曜 《VR战士》是史上第一款3D格斗游戏,该游戏由SEGA取组制作人铃木裕监制,被认为是代表着SEGA制作实力的招牌游戏之一。现在已经推出了5代。铃木裕也因为《总本》和本系列在世界享有盛名。

《FF7》3D技术真正运用于游戏中,《街霸》系列,格斗游戏的始祖。

——读者 龙浩七曜 确实,FF7第一次让我们知道了什么是真正的3D游戏,也是《街霸》系列,格斗游戏的始祖。在《街霸》是公认格斗游戏的始祖。它打造了诸多格斗游戏的基本要素,比如必杀技、连招、防御、体力槽和时间的限制等。

《恶魔城X 月下夜想曲》,它是ACT中的经典。

——湖北武汉 张萌七曜 《月下夜想曲》绝对是《恶魔城》系列的巅峰之作。在此之前的系列作品均是单纯的动作游戏,主角的武器只有鞭子和少数几个副武器。主角动作僵硬,游戏难度很高。从月下夜想曲开始,恶魔城转化为动作冒险游戏,之后的多数作品均属于此类类型。多要素、多系统的引入极大丰富了游戏体验。可以说,《月下夜想曲》至少是《恶魔城》系列的里程碑。

上期回卡主的数量远远超出之前几期,于是本期决定将上期诸多未刊登的读者来信继续刊登出来。所以本期大读者会定于09年第11期和第12期两期的回卡主来信中刊登。话说,PS版的《真·三国无双 Special》已经定于2009年9月17

## 网络下载,能不能取代光盘?

不能,像中国网络基础不好,怎么能代替光盘?——上海南汇 吴春梅七曜 光盘是不会这么快消亡的,不然SONY也不会大力推广光盘了,看来SONY是准备了光盘、下载两者齐步走的策略。

能,现在3G时代来了,网速有了大幅提升,以后能更加完美。

——重庆北江 杨发海七曜 下载时代究竟何时到来谁也说不准。但既然迈出了第一步,相信终有开花结果,满园春光的那一天。

以后迟早会有可能,不过目前可能性不大,就国内网速,想别想。

——吉林长春 刘文博七曜 就拿目前即将推出的PSP Go来说,而PSP Go可能容量不大,但体素还是作下载的跟头。第SONY会为下载在软件方面都做好优化,肯定也会提供硬件上的下载机,如果别人都下不了,那还指望这个赚什么钱呢?做



发售,这次的预约特典又是看盒子画面的特典。和之前的三次预约特典有所不同。的地方就是将人设修改了袖套颜色和背上的尺寸换成了PSP的大小,这种作注完全还是给消费者的惊喜!谢谢KOEI!

——七曜 七曜

看SONY的技术力究竟如何了。

不能,因为下载速度太慢了,对于容量太大的游戏来说,就是个空谈。

——广东韶关 王耀伟七曜 嗯,这确实是个很实际的问题,对双方的网络环境都有很高的要求。就目前下载速度,追加资料库和PS游戏下载的速度来说,还是不错的。不过从普及以后的游戏体验,还是好+GB,确实令人有些担心下载速度。

应该能,关键要看网速,中国大陆的网速,估计能。——新疆库尔勒有彭宇七曜 还是关于网速的担忧,相比光盘,下载版的主要优势还是在于价格。对于消费力强的玩家来说,这是时间与金钱的节省。

能,现在网络的普及导致网上资源泛滥,而游戏也采取网络下载的话,一定程度上能打破盗版,也是希望价廉物美……——浙江嘉兴 房俊七曜 能不能抑制住盗版,主要还是看厂商的反盗版技术,如果轻易就被破解,而且又没有后续手段的话,那无疑又是为盗版降低了盗版成本。在《技术日新月异》的今天,很难有不能破解的长城,修补和后续手段变得非常重要,做好与盗版人员的持久战才能降低损失。

每月的游戏,每月的期待,游戏娱乐的精彩尽在其中!

# Game Release List

最速新作游戏发售表

PS3

5/1	脑血运障碍 故神乏思	ACT	THG
6/1	1		
6	吉地其然也	MKG	mTy Garmen
6	保尔女信人	ACT	une
6	建库必得	ACT	Ekita
6	甲寅出队队 福隆压团	MKG	Mty Garmen
10	圣普中留	THG	idea Fathy
15	足球大英 竟敢战争 书和国而德	THG	Luchasus
16	MHL成耀口	ACT	EA
17	天有M天降	ACT	Josch
17	+ 量量时受	PRG	MKG
22	黑旗康示	ACT	CAPCOM
22	招品 飞车 变通	MKG	EA

**XBOX 360**

1	先鋒者	PSB	Play Ten
2	逸步是衝加新	ACT	Midway
3	勇士 武士傳奇	ACT	SouthPeak
4	★真名高夫	FFC	NBC
14	劍樓美式電腦迷 20 0	SPT	F4
25	精英英雄 破曉之聲	ACT	THQ
27	秋之回憶6 HET	AVG	Yoto
28	夢幻足球爭霸	SLG	DS Publisher

8	古内西恩	MAG	MTV Games
9	法国女孩	ACT	Sara
9	迷你忍者	ACT	Enix
10	神奇宝贝 绿宝石	MAG	MTV Games
10	圣剑传说	RPG	idea Factory
11	超级战队 恐龙战争 共同英雄	ACT	Wonders
15	中世纪领主 0	BPT	EA
15	美食大冒险	ACT	Jojo
22	极品飞车 竞速	RAC	EA
22	光之力量	RPG	德版
22	漂流城市	ACT	CAPCOM


Wii W-i-i

21	每夜必作夢	AGT	DREAMY
22	舞上士的曲	AGT	SOUL/BLACK
27	吉屋下 大團圓	AGT	NEGI
27	G 小姐的夜生活	AGT	EA
28	情婦	AGT	so, not, Arto
29	舞後狂想曲	AGT	FLIGHT
30	夜視圖象	ETC	KONAMI
30	♣ 藝術 狂想	AGT	AGT WITCHMAN
6月	◆ 櫻桃口	*****	
1	◆ 櫻桃口	AGT	CAPCOM
4	鬼眼狂想曲	SP/	
5	◆ 宮田高志士的 故事	SLG	MORI
6	E 英雄傳說	EPT	EA
6	夜, 有夜	MUG	KONAMI
11	◆ 櫻桃口	MUG	SP/
13	櫻桃口金太郎 龍之王子	AGL	SQL/EA ENX
14	櫻桃口櫻桃口	BPT	EA

№	歌曲名称：主唱	歌手	伴唱
1	《你像烟花》	MUG	MTV Games
2	《你像烟火》	ACG	NEO
3	《你像烟火》	RCG	MMV
4	《你像烟火》	ACG	Neo
5	《你像烟火》	SPT	Neo
6	《你像烟火》	MUG	MTV Games
7	《你像烟火》	ACG	Neo
8	《你像烟火》	RCG	STDA
9	《你像烟火》	ACG	Neo
10	《你像烟火》	FPS	Neo

PS2		Playstation2	
7月	★ 新作的 PS 2 游戏机 20 周年纪念版		
20	索尼特快巴士	ACT	Disney
21	★ 格斗游戏 索尼在 20 周年纪念版	AVG	OW/LE + HEAT
27	★ 格斗游戏 索尼在 20 周年纪念版	ACT	'EA
28	索尼在 20 周年纪念版	ACT	Playlog
30	索尼在 20 周年纪念版	ACT	QIN Software
31	索尼在 20 周年纪念版	SRPG	Info Factory
8月	索尼在 20 周年纪念版	SRPG	CamSoft
1	索尼在 20 周年纪念版	SLG	MRG
2	索尼在 20 周年纪念版	SLG	flypig
3	索尼在 20 周年纪念版	SLG	ACT/Group

**NDS**

21	新既知少少	ACT	Disney
22	新既知少少	AVG	Takaramony
23	新既知少少	S&G	Sakine
27	G. Joss 既使我的地	ACT	EA
30	既使我的地	PLUZ	SEGA
31	既使我的地	AVG	SN Playmore
36	既使我的地	ETG	Dumas
<div style="text-align: center;">  </div>			
3	既使我的地	RPQ	SQUADRE - ENIX
5	既使我的地	RPQ	SEGA
6	既使我的地	RPQ	NBCI
8	既使我的地	AVG	SN Playmore
9	既使我的地	AVG	Hudson
10	既使我的地	AVG	SQUADRE - ENIX

3	斯摩与马尼可的钟魂之物占	AVG	LE YEL
10	银族大甲	SPFG	Gonoprista
11	★、说时忆心念	PRG	POMICHU
2	★口族红唇 齿痕	PRG	POMICHU
15	伊族六次 光降经书 具和国美雄	ACT	LuctuARS
3	圣食以天祭	ACT	UJESU
7	格与奈尔 60 道海之风	AVG	AGILE Mada Wous
17	古拉因 斯子 东说	PRG	AGILE ENH

**PSP** PlayStation Portable

21	音乐术语	AVG	Cungpo
22	土地耕作 乡土地理	AVG	Country Parks
23	食物成分 大闸蟹及大闸蟹的蟹肉	PPG	Item
24	食物之味 Asoplet	AVG	Factory
25	植物和动物	ACT	Electronic Arts
26	科学及数学语言	AVG	Complex
27	科技用语	AVG	ICMPLUS
28	科技用语 网络用语	ACT	ProgramWare
29	科技用语	ACT	NRG
30	科技 网络用语	ACT	Form Software
31	科技用语 警用术语 军事术语 航海用语	AVG	ICMPLUS
32	科技用语	AVG	KONAMI
33	生物科学用语 动物学	AVG	ICDI
34	服装术语 服装设备 衣物及配饰	ACT	UCCANTO
35	服装术语	AVG	Galaxy
36	网络用语 科技 网络用语	AVG	Ac System Parts
37	服装术语 服装	ACT	FLA

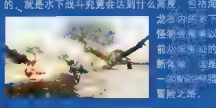
16年了，KOF已经16年了。要开始新的篇章了。

[illegible]

Wii上的日式恐怖游戏可能很多人都会想到《零》

[illegible]

近期最重头的游戏无疑就是它了。《魔兽世界》

[illegible]





## 三年沉默铸辉煌 赤壁之战势嚣张

「日本版叫KAN-JI，而简体版则是GUAN YE，令中国玩家们感到这些与「关东切」不啻，游戏的语言依旧是日语而带中文，所以大抵是觉得「日本版」比「简体版」更「日本」一点。」

「原文」中的各种桥段，可以说都是取自当时的中国的流行文化，但仍有鲜明的三国特色，而且恰好是体现了CAPCOM最擅长的「混搭」风格，最典型莫过于《快打旋风》上了一个曹操，与《名将》

【图】《三国志》系列作品并不少见，成为街机CAPCOM的招牌游戏系列



## 运筹帷幄决胜千里

Two screenshots from the game 'The Last of Us'. The left screenshot shows the 'The Last of Us' logo in a stylized font, with the text '火器博物館' (Firearm Museum) and '長崎平和祈念堂' (Nagasaki Peace Memorial Hall) below it. The right screenshot shows a character portrait of a man with a mustache, with Japanese text overlaid: 'ご安心ください。すでに作戦をたててあります。軍情を把握してください。' (Don't worry. We have already planned the operation. Please keep abreast of military intelligence.)

赵氏无敌五兄弟 其力断金显仁义

[illegible]

## 游戏史上最令人头痛的兄弟组合

美女刺客影婀娜 刺杀刘备志必得

曹錕派張作霖、吳佩孚聯兵討袁。這一段是作品的原創劇情之一，美國《美亞》雜誌與《美亞》報就這兩點不同。<sup>[註 2]</sup>曹錕的命令逼孫傳芳亡國的割地，是怕三人擁有足夠的戰鬥力，使孫用精湛的劍技和刀法，在近代戰爭為 NAC 的創舉也，不過被中國人利用，於是又有了「孫中山先生之遺囑」。

安田就設計了，所以像《東坡志林》都有英倫條約，不用回到此情。



## 美艳背后暗藏杀机 血战到底逃出生天

## 水火无情破敌阵,百万曹军尽凋残

《吞食天地》的剧雷紧接着1代的故事情节之后而来，重孙传州之子曹孟浩占领了中国北方，刘备备州之居南渡荒荒之后，按照他的计策火攻博望和新野城，并在白河击败来攻曹军的新野队，但是因为曹势力太大，刘备备新野败退之后失去当阳长坂，逃到樊城向孙权求救。孙刘二派组成联军军，在赤壁大败曹军舰队，联军追击于陆上并夺回了赤壁。之后刘备军在华容道十打曹军曹操和吕布，之后一统天下，复兴汉朝。



↑虽然游戏的结局和原著相差甚远，但是在华容道之前基本上还是忠实的。

威风凛凛五英豪，魏延顶替锦马超。

《吞食天地II》的5位主角以蜀汉的“五虎上将”为原形，但是没有马超。因为故事的主线是赤壁之战，当时的马超跟随老马马超在关西讨伐了马超，自然没机会参与这场战斗。作为代替，影射马超可以使用的角色色列行中。其实严格来说《三国演义》的故事线是刘备和魏延属于刘备系的武将，跟刘备关系起得比较晚，直到刘备之故知来之后，关羽打下荆州，马超才加入。不过毕竟是游戏么，还是别在这较真了。



↑魏延在赤壁之战前确实帮助过刘备，但是也不是这样帮助啊！

## 西洋三国世界观，宇宙乾坤俱搅乱

[illegible]

中文名	英文名	真实身份
托尔	Portor	坎那 成吉思汗之孙 木方之子
凯尔	Kasser	合撒儿 成吉思汗之孙 副将
达兰	S.duta	速不台 成吉思汗部将
凯德	Kedan	孛端 成吉思汗之子 窝阔台之子
娘延	Abaka	阿八哈 成吉思汗孙 托雷之孙、旭烈兀之子
那温	Kubla-Dakan	忽必烈 成吉思汗之孙 托雷之子
丁	Taimur Khan	铁木儿 成吉思汗之孙

看了这些角色之后我们无法断定在美国人眼里《吾食天地》算不算家族内哄……反正中国玩家看了会感到无聊的。



## 西方人眼中的三国 为什么变成元朝？



一蒙古族的骑兵在战场上用的应该是马刀吧？

没有距离,没有国界,只有无穷无尽的网战享受!

# 网战精英 Vol.2

这是一个以网战多人游戏为主题的新栏目,主要是为喜欢网战的玩家开辟一片自己的乐土。本栏目将以目前网战升温中的XboxLive平台为主打,介绍分析一些比较热门的在线游戏,今后还会加入其他主机和掌机的网游游戏内容。栏目策划肯定存在不足,各位看官希望今后尽量提供什么内容,还请来信交流吧。 □美映/组稿

## 苍翼默示录 从新人到高手的挑战之路!

《苍翼默示录》是近期家用机最火爆的格斗游戏新贵,5月26日发售后LIVE上的对战热潮一直居高不下。从一个新手到一名高手,同场间无情更的人网战无疑是最好的提高手段。

这款游戏在上手难度上比前辈《GGXX》要低,因此对新手存在多少障碍,依凭网络对战以级数论高低。战胜对手就可以获得一定的经验值,积累后会升级,也相应级数高的对手得到的经验值就越多,因此可从级数的高低来大致判断对手的水平,当然这不一定准确,可以查看一下当前世界排名,排定前几名的

基本能代表世界最高水平(多数都是日本人),看看自己和他们的差距有多少吧。

新人上陆推荐用Ragna和Jun,牛一三也可以,三人易上手且用好了实力很强。高手中的使用率也很高。熟悉系统同时适应下网战的气氛,初期找十几级的对手赢几盘基本就算过了新手关了。之后,就找比自己等级高的人不断切磋吧。祝你好运。

目前LIVE上排名最靠前的新手们都已经到了70级左右,用什么角色的都有,且不乏一些上手难度很高的,有心不妨下载一些他们的录像来实地学习。

## 战争机器2 人类与兽族,无休止的战争!

### 7月3日最新游戏更新

微软在7月3日通过LIVE对《战争机器2》进行了新一轮的版本更新,不仅增加了几项新功能。游戏的总成绩也上升为1750点。只要玩家处于LIVE状态进行《战争机器2》就会自动提示更新。不过要说的,这次更新并不完整,因为有些功能还没有开发,只能算是为下次更新做的前期准备。具体的内容主要有三个。

持久战修正与修改:这个算是最实际的一个。更新后在进行持久战模式时,不管是单战还是被杀。如果中途队友被团灭,主持人可以选择从最后被杀继续开始挑战,而不必从头再来。就是说可以续关。有了这个设定,过多关卡只是时间问题了。挑战50波的难度自然也大大降低了。当然,如果你喜欢挑战一次性50波的话,可以无视这个。另外,持久战中敌人的种类配置也做了一些调整。根据队伍人数和地图的不同,敌人会自动修正出现的种类。有时第10波还会有大批僵尸当代替血墙出场,总体来讲敌人的战斗力比以前弱了。

被杀后的章节(即将推出):这是最贴心的一项。新加入的菜单上,目前这项无法使用。不过从理论上讲,被杀之后公布过的章节应该可以“通关”中出现的升级关卡。新增加的300点成就也和这个有关。

名为“毁灭之路”,是一个很重视战略性的冲杀型关卡。新成就中有不少用各种条件通过这个关卡的挑战。相信到时又会掀起一场新热潮。

黑暗角落解谜地图,这个自然少不了。虽然前几次攻城战役,危险禁区追加后,这次的解谜地图一样是两难的焦点。新成就中也包含了这些,不过目前“黑暗角落”追加后LIVE上还没有推出,玩家们还要耐心等待。

### 团战时灭敌的优先级

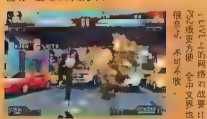
兽族巫师>喷火兵>炮兵>机枪兵>其他兽族兵种。这个优先顺序是打持久战的通用技巧,在没有敌人接近构成直接威胁时,最好优先消灭威胁威胁最大的兵种。比如巫师,除了会用威力不小的连续法术攻击外,还经常朝我方聚集的地方投掷毒气弹。至于孔雀高脚守塔的敌方来说威胁非常大,而且巫师还会积极扶起倒地的敌人和驱离躲避子弹,可以说兽族的核心兵种。看到一定要尽快消灭。昼夜交替多,至于喷火兵、炮兵、机枪兵的威胁或是不那么高。重武器的火力都是瞄准他们们的。

关于自身武器的搭配,一般推荐“一远一近”的组合,比较适合应付多种情况的战斗。万一被好的可以在被杀时保证自己已经开火,尤其是需要的时候。记得注意提前预防被杀,可以提前准备好武器,比如:在30秒时提前准备好。

## XBLA游戏推荐 —《KOF98 终极之战》

对于国内玩家来说,这可算是近期新上架的XBLA游戏中最重磅的了。KOF98的地位在国内参战选手中甚至比97还要高。而这款游戏JME版无疑是必须收藏的。

对比去年发售的PS2版,这次的XBLA版最显著的特征就是分辨率的提高。由原来的480P提升到720P。在大屏幕上玩也不会觉得粗糙。只不过因为游戏本身的原因画面并没有什么进步。除了原版的模式均完整保留。还新增了本板独有的、VE对战模式和成就。排行榜查询。另外如果主机系统语言是中文的话,游戏菜单界面就全部中文显示。包括出招表和排队模式的说明。这点非常吸引人。



## 求生之路 永久脱队法

这个算是对抗模式下比较高级的技巧了,所谓永久脱队,就是在一些不可通行的地形,把幸存者困在某处。其他同伴却没有办法去营救的情况。比如从高处跳下却不能再跳上去的地方,如果一名幸存者在高处被困,其他人就救不了他了。感染者一方可以轻易杀死这名被困者。造成对方战力受损。不过有个前提是不能离边缘太远,不然对方依然可以营救。被杀的地方有很多,在此列举一下。

1-1公寓从楼上跳下来的地方。1-5从下水管道跳下的地方。1-4电梯门关上的一瞬间(用苦头把人从即将关上的门里推出来)。1-5刚上楼顶跳下去的地方。2-2一出门右边紧逼跳下去的地方。3-1从一个屋顶跳两个台子下去的地方。3-5安全间门跳下去的地方。4-3铁轨车轨道下去的地方(对方同伴没有站在房子上有救)。4-8从高台跳下庄稼地的地方。



# 王牌尖兵:业界王牌制作组列传

## “忍者军团”——Team NINJA

Team NINJA成立于1995年,顾名思义就是“忍组”。它是由TECMO组建的游戏开发小组,成立时就被板垣信信领导。最著名的代表作品是《忍者龙剑传》系列和《死或生》系列,以超强的制作实力征服全球玩家的赞誉。让玩家完全信服于他们的主要原因,当然是创作了被称为动作游戏最高端的作品——《忍者龙剑传》系列(后文简称“忍龙”)。《忍龙》就是Team NINJA的标志,也是他们在游戏中的化身,Team NINJA就是在动作游戏界所向披靡的“超忍军团”。□文化



## 展现血腥暴力美学的暗夜逆光 用龙剑谱写名垂青史的超忍传奇!

### 死或生?硫酸脸的决意!

要谈Team NINJA,还得先从TECMO说起。TECMO的前身是一间物流公司,成立于上世纪60年代,在70年代未进入游戏业。在SFC时代TECMO遇到了前所未有的困境。由于SFC推出后造成大量FC游戏积压,卡带的制造成本在当时远高于游戏的开发成本。游戏积压使得很多



公司遭受损失。TECMO曾要求任天堂对受到损失的公司给予一些支援,但被拒绝。同时公司内部人才的流失,也对其造成了极大的影响。这种局面一直持续到90年代中期。1995年,PS时代即将到来,TECMO雄心勃勃的成立了一个新核心制作团队来制作一些幻想类动作的作品,这个团队就是“Team NINJA”。并提拔了当时颇为年轻的板垣信信作为Team NINJA的负责人,而板垣策划的第一款游戏就是《死或生》,其名字的寓意就是被淹没、被水一战。这款游戏可以说是板垣踏上了前途和名誉的一作。不成功便成仁,所以板垣为其命名为《死或生》,不是生就是死。

### 复活《忍龙》,站到业界巅峰!

Team NINJA的成立不仅带有重大的意义,而且肩负着重要的使命。复兴TECMO的任务落到Team NINJA的身上,事实上这个开发小组在成立之时不仅没有自己的招牌产品,甚至连一款独立的游戏都没有做过。这个小组成立的重要任务就是为了承接FC、SFC时代的《忍龙》三部曲移植到SNES上,负责这个任务的就是当年的板垣信信。才华横溢的板垣信信现在被广大玩家亲切的称为“硫酸脸”。在08年之前,他是Team NINJA的绝对核心和领袖。可以说没有他就没有现在站在动作游戏之巅的《忍龙》系列。他是1992年加入TECMO,为人处世非常有个性的,而且独断专行。板垣将自己的格斗游戏开发计划命名为“生死计划”。对于他来说,要么是功成名就,要么是一无所获。1999年板垣开始正式策划《忍者龙剑传》的续作。这

时距离上一作《忍龙》已经有8年了。板垣重新定义了整个系列,他是一位真正的游戏制作大师。他对自己的作品是倾注了感情和信念的。他并不只是为了商业利益而制作游戏。这也是笔者非常欣赏他的一点。板垣强调游戏一定要让人难以忘记。每当测试者抱怨游戏太难时,板垣就会把游戏做的更难。就这样,复活的《忍龙》系列凭借着超高的难度和素质开始迈向业界的巅峰……

### 目觉!最强超忍降临!

世上很多事情都是冥冥之中天注定。2000年末,就在板垣策划复兴《忍龙》之际,Microsoft联系TECMO,让其为当时的新硬件XBOX开发软件。从此性能强大的XBOX和板垣结下了不解之缘。他正在开发的S2版《忍龙》全面无限解除,Team NINJA的所有力量全部集中开发XBOX版《忍龙》。经过5年的精心打造,全新的《忍者龙剑传》于2004年登陆XBOX。这个5年前的作品,至今还是被广大玩家所津津乐道。血腥、爽快,高难度从此成为了新《忍龙》的代名词。如风卷残云的流畅度和战斗节奏,让所有玩过的人都不自觉地赞叹不已。多种多样的武器,行云流水般的招式,丰富的收集要素,AI超高的敌人BOSS,让复活的《忍龙》几乎达到了“完美”的境界。Team NINJA也一鸣惊人,从此成为动作游戏制作组的名牌。被玩家们称为“最强超忍组”。

### 逆光!最强超忍再临!

随着《黑之章》的诞生,《忍者龙剑传》已经进化到一个“神作”级别的作品。而接下来要做的就是《忍者龙剑传2》,毫不意外的这部作品也被XBOX独占。并由Microsoft Game Studio发行,成为第一个由Team NINJA创作但是并非由TECMO发行的游戏。当年笔者将本作通关并做完美攻略之后,真的是被感动得泪流满面。这款“神作”般的产品,只有板垣信信和Team NINJA才能做出来……

### 激斗! Team NINJA分裂!

2008年6月,就在《忍者龙剑传2》刚刚发售之际,板垣信信宣布将离开TECMO和Team NINJA。因为受到公司的不公平待遇。板垣在离开之时,还带走了许多Team NINJA团队的核心成员。之后TECMO宣布Team NINJA重组,并由早矢仕洋介担任领袖。因为早矢仕洋介在此之前就制作了PS3上的《忍

者龙剑传2》而被板垣攻击。这次他的接任意味着《忍龙》系列不再是微软平台的独占游戏!2007年XBOX上的《忍者龙剑传 龙剑》就是由早矢仕洋介制作。本次《忍者龙剑传2》是他领导Team NINJA后的第一部作品,让我们拭目以待将来有硫酸脸的《忍龙》会是什么样。

### Team NINJA!向多平台出击!

早矢仕洋介在正式接手Team NINJA后便发表,相比在多平台上制作游戏,显然独占游戏将会做得更好。不同的硬件系统有着各自的物理环境,独占的话就可以集中100%力量去优化他。然后就可以和其他作品相比去取得平衡,但很明显早矢仕洋介是站在SONY这边,他将板垣的《忍龙》御命名为“S”搬到了PS3上,“S”的含义为无限。2008年8月2日,任天堂在E3展会上宣布Team NINJA与任天堂合作,在Wii平台上开发《银河战士》的新作,标题为《银河战士:另一个M》。看来以后Team NINJA不再是微软时代的专有“忍组”,早矢仕洋介与板垣信信的决裂看来早在《忍者龙剑传2》的制作时期就已经显现。那时被硫酸脸并没有让早矢仕洋介参与制作《忍龙2》,而他却在制作自己的《忍龙2》和《龙剑》。他自己这么说的,“在制作《忍龙2》的时候,我在制作《忍龙》系列的其他作品,所以没有参与团队的开发。我真的很爱,也很重视《忍龙》系列,我确信能使它发展成为一款更具吸引力的游戏。我认为作为一个制作人,最糟糕的是开发了一款FANS不感兴趣的作品。”

### “终极武力”+“超忍军团”=?

近日传闻,KOEI与TECMO合并之后,集结两社超人气角色作品即将诞生。这无疑是意味着Co-Force和Team NINJA即将联手。那么到底是集合了全部人角色的大乱斗,还是加入了龙剑的《战国无双》,或是以版半截为主角的《忍者龙剑传3》目前还只是猜想。不过个人最期待的却是《无双 极限沙滩排球》(假如这部作品里面的全部无双女将都身着泳装出场进行沙滩对抗的话,我一定要买一百张,送给我所认识的无双FANS每人一张。





# 期末考场!

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优选出来进行集体解答。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师或是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价。在这里把我们好的考场上——

■责编/编辑

**本期问题：微软与索尼的体感是否会对Wii造成冲击？**

**本期问题策划：内蒙古 费思超**



## 该怎么样还怎么样

BY:北斗

一时间，体感仿佛成了时尚的代名词，“高清晰度”的优越感终于不得不在现实面前低头，再有追求也好，只有销量和银子才能代表一切。

不过说实话，即便是这两家的体感设备发售之后，也未必会对Wii的销量造成多大的冲击——我并不是不看好它们，而是仅从目标用户群来说，其能比老任手里抢到的市场份额不会多大。Wii的特点其实并非只是体感，低价和大众化的软件阵容与定位才是其大卖的关键。简而言之，对于传统玩家而言，其上的软件阵容吸引力其实未必优于微软和索尼，或者说实话更准确。但无论如何，如今Wii的用户群中，有许多都是之前对游戏兴趣有限，而是冲着它的新特性才买的。



微软和索尼体感设备的推出，主要在于能够吸引更多传统玩家或是目前尚在犹豫之中的玩家。其实际就技术性和创新性而言，本人是非常欣赏微软的，但是，能否热卖，还得看游戏软件的配合。当然，眼球总会有，特别是微软的PN，其实很对西方玩家的胃口：玩的就是创新。



## 技术再高，也为时已晚……

BY:七曜

毫无疑问，索尼和微软在本期E3上所展出的体感设备，在科技上都领先于Wii现有的体感设备。但就目前的情况来看，这两种设备都是搭载在PS3和XBOX360之上的，就这次主机大战的局势来看，Wii已经获得了胜利，就是再先进的体感设备也动摇不了它的销售基数，所以说只能是下一代主机作试验。而且Wii的销售策略是轻量化零和捆绑销售，Wii的诸多周边和捆绑销售软件都是非低端的廉价价，却卖得很贵，其中的暴力不言而喻。另外，索尼和XBOX360的还是以核心玩家居多，能不能接受所谓的体感游戏就是一个问题，如果还是和Wii差不多类型的体感游戏，那么核心玩家是不爱买单的，就像之前索尼的EYE TOY一样，根本没有多少核心玩家去体验，毕竟健身机就是用于健身，核心玩家需要的是游戏机，希望索尼和微软能利用自己高超的科技为核心玩家们打造出真正的体感游戏，如果还是健身设备，那么还不如直接出门去健身。



## 反正大家都不缺钱

BY:风林

先看索尼和微软的新体感系统的上市时间——索尼表示2010年春，微软则干脆没有明确时间。彼时是在明年年中两大主机的体感设备正式推出，恐怕到时候Wii又会在E3上给出什么新鲜玩意儿。我相信任天堂会这样做的。毫无疑问的是，索尼和微软的新设备会吸引不少人眼球，但是否上面的游戏足够有趣和刺激另一回事了。任天堂总是在自己擅长的领域里保持别人无法超越的优势，尤其是软件上，任天堂对于游戏的理解和热爱更是其他人难以企及的。可以想见的是索尼和微软至今发售的东西还是没能甩出任天堂划定的圈子，尽管在性能上更加先进，但这些硬件上的优势能否转化为软件上的优势，则还要看开发人员对于游戏的热情了。任天堂要做的不是更新自己的硬件和软件来保持乐趣的不断提升和刺激，而索尼和微软的近日目标恐怕也不是撼动Wii在体感游戏中的霸主地位，而是想分一杯羹。目前的游戏趋势在向着更加有利于任天堂的方向而去——没有体感是落伍的——所以微软和索尼要亮出自己的剑并证明我们也有这功能。但最终决定是能否取得成功，还在乎软件。之前PS3和360的摄像头已经证明了索尼和微软失败了。现在不过是在再爬起来，再战一次。反正大家都不缺钱。



任天堂的体感设备销量已经超过了索尼和微软的总和。这个数据说明索尼和微软的体感设备销量应该不如任天堂的体感设备销量。



## 这代没戏，下代看戏

BY:逆鳞

所谓半路出家，道行不够，任天堂经营体感游戏市场已经好几年了，Wii已经牢牢占据了这块由其亲自开辟的市场。临指一算，Wii发售至今已经过了接近三年，一台主机的黄金寿命一般在5年左右，这个世代的主机之争算算也过了一半。三家用户主机的用户市场都已成型，短期不会再有比较明显的变化。任天堂在体感上取得的成功固然令人眼红，但只有三方才有精力跟随其脚步。微软和索尼，无论是哪家公司忙于跟对方火并，争夺高清游戏这块市场，如果分心搞体感跟老任对着干，无疑就是背道而驰，这是肯定家大业大。

微软和索尼的体感，很有可能是放在下一代来使用的，老任在Wii上取得成功，必然会在下一代代上搞体感的招牌，到时候，微软和索尼就必须有所收敛，机能的优势不再，如果不想被老任吃掉，自己的体感是必须需要的。像E3上微软公布的概念，横着看都有明显的未来感，不像这个世代的东东，也许在下一代的Xbox720，我们会在首发会上玩到实机全面体感游戏。



↑E3上这个演示不知哪天才能真正实用化。



## 现在想起来，早干什么去了？

BY:戮子

今年微软和SCE都把“体感操作”作为宣传重点，对于许多热衷支持M系和S系主机的玩家来说，是一件令他们精神振奋的事情，但是仔细想想，在4年前索尼和微软宣传自己的下一代主机的时候，谁把“体感”作为宣传重点了呢？谁都没有。实际上，直到Wii的双载性定型之后，M、S两家才开始意识到自己在游戏操作这个技术上处于落后的状态。但是他们依旧坚信机能和画面这两个硬指标，觉得Wii不过就是个增加了体感的NGC而已。于是乎没有人去注意任天堂的新操作是否有戏。但是在Wii Sports以千万销量席卷整个世界之后，索尼和微软这才着急。到了今天，索尼伙同微软又拿体感说事，这不是明摆着说明自己没有优势，没法才家别人的优势来凑点自己的门面么。说得不够气点，你早干什么去了？其实当年SCE也曾为Wii的体感操作做过功课，为此开发出一个“六轴”（SIXAXIS）来对抗，而且美其名曰为了保证游戏的准确性而牺牲掉了手柄的震动功能。但是六轴在推出之后，并没有应用到太多游戏里。玩家们为取消震动的事情也相当不满，最后在玩家们的压力下之下SCE只好宣布重新推出震动手柄，曾经当作噱头炒作的“六轴”也没了声息。但是时隔2年，索尼看着微软也开玩体感，于是也闹着要跟人家一起抬和一把。说实话，当初大肆宣传的时候，也没见你弄出什么名堂来啊。

08月上  
绝赞发售中!!

定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

# 电击光盘精彩抢先看!

## DVD影像内容

### 魅力抢眼秀 游戏新作视频

不死骑士 (PSP) / 但丁神曲 (多平台) / 格斗之王12 新生 (PS3/Xbox360) / 潮濕 (PS3/Xbox360) / 怪物猎人3 (Wii) / 偶像大师DS (NDS) / 口袋妖怪 金银 (NDS) / 神秘海域2 (PS3) / GT赛车PSP (PSP) / 铁拳6BR (PS3/Xbox360)

### 火线点评 点评时下流行游戏软件

冰河世纪3, 年度搞笑动画大片改编作品  
狂野西部2 生死同盟, 体验西部的狂躁

### 达人影像 游戏高手的巅峰对决

《格斗之王94》最高难度极限通关

### 恶搞频道 奇思妙想大集合

最终幻想VS死或生3 (上)

### 斗剧欣赏 国内外精彩游戏比赛

09年6月日本《街头霸王4》对战会精选

### 游戏天下事 聚焦时下游戏话题

PSP GO能不能让索尼霸占掌机市场?  
PS3和Xbox360何时能真正分出胜负?

### 特别收录 超值光盘附赠内容

《战国BASARA》连载动画

### MV欣赏 本期特别版

纪念逝去的流行之王MJ!

20届美国音乐大奖经典演出!



### 15Min 貌似平淡的挑战 技术反映尽展现

本期的高达影像为大家带来的是《格斗之王94》最高难度的极限打法。可能有人会产生疑问,为什么一款格斗游戏也能有所谓的极限通关?那是因为它可能没有玩过94的最高难度。这款作品的最高难度绝对达到了变态的程度。挑战的难度设定不像后来的作品那么人性化,特别是最终BOSS,难度之高,连半都不够打!如果连挑战都过不去,那也太说不过去了。所以,让我们一起来看吧。



## 内容超长,160分钟! 精彩超乎想象

20min

### 但丁神曲的第二层地狱公开! 体验不亚于战神的魄力画面!

EA旗下的Visceral Games工作室新作《但丁神曲》近日放出新一期研发日记影片。这次带给大家进入第二层地狱“淫欲”了解研发团队对这座地狱呈现的想法。玩家从影片中可以欣赏到研发团队的美术设计如何以细节来呈现神话中的地狱。还有玩家在此处所面对的对峙模样。《但丁神曲》是以但丁的《神曲》为蓝本,带领玩家进入九层地狱,包括渡渡地狱、淫欲、贪吃、贪婪、愤怒、异端、暴力、欺骗以及背叛,体验史诗般的冒险旅程。本绝对对是气势不亚于《战神》的今年最值得期待动作游戏。



5min

### 体验变形金刚电影后的震撼延续 见证泰森与阿里之间的梦幻对决

先回顾《狂野西部》的玩家印象,一定对主角Ray留下深刻印象的印象。身为牧师的英雄角色大显神通,枪法精准,对付敌人时更是毫不留情。而他似乎还有一段不为人知的过去。今次,《狂野西部2 生死同盟》便为我们揭开一切。继《变形金刚2》之后,《冰河世纪3》绝对称得上是电影市场上最值得关注的大作之一,与同期上映的《哈利·波特》相比,毫不逊色。那么也不例外,Activision以动画电影为基础,制作的同名游戏《冰河世纪3》也在同期推出了。究竟这两部作品质量如何呢?请关注本期“火线点评”。



10Min

### PSP GO能否让索尼霸占掌机市场? PS3和360何时能真正分出胜负?

本期游戏天下事栏目中,我们邀请两位读者来谈他们讨论的问题分别是“PSP GO能不能让索尼霸占掌机市场?”和“PS3和Xbox360何时能真正分出胜负?”其实这两个问题都不是非常难以回答,但为了保证大家参与我们节目的热情,并不会对问题本身要求太高。因为有些问题尽管在我们看来早就有了答案,但相信还是有很多读者非常感兴趣深入探讨。我们欢迎大家踊跃提出自己的话题,小泽会在今后的节目中——来进一步分析探讨。如果您认为我们的观点不是太浅显的话,也欢迎您提出自己的意见。



### 40Min 缅怀流行之王, 再睹巨星光环。

在上期结束的时候,我们不得到流行天王Michael Jackson去世的消息,作为永远的偶像,他的离去在全球范围内都引起了轰动。包括整个电击编辑部,人人都感到悲痛和惋惜。本期我们特别保留了一个节目的位置,收录Michael Jackson在20届美国音乐大奖上的精彩演出,以此作为对这位流行天王,向他的致敬。希望他在天堂得到安息,忘却人间无谓的纷扰。



## 《电击收藏》,诚征各方玩家的精彩创意

如果您愿为我们的节目增光添彩,那就赶紧秀出你自己吧!

- 如果您对节目有任何建议或意见,请认真填写“阅读族的家”中附带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影像等),请致电:010-64472729转401。

